Mauro Antonini

Disegnare fumetti

Guida pratica
per l'aspirante cartoonist

WWW

Dino Audino
editore

Mauro Antonini

Disegnare fumetti

Dino Audino
editore

Come si usa questo libro

Questo libro è corredato da materiali disponibili sul sito web **www.audinoeditore.it**.
In un'epoca in cui la comunicazione si avvale di strumenti multimediali, anche noi vogliamo dare al lettore la possibilità di usufruire delle nuove tecnologie. D'ora in avanti, quindi, buona parte dei nostri libri saranno arricchiti di contenuti disponibili sul web – foto, audio, video ed esercizi interattivi.
Il simbolo (☞) indicherà all'interno del testo i riferimenti ai materiali extra che troverete nella scheda del libro digitando il seguente url:

www.audinoeditore.it/libro/M/119

Una volta entrati nella scheda del libro sarà sufficiente cliccare sul Menù Materiali e accedere al link corrispondente al contenuto desiderato.

Indice

Introduzione p. 9

Capitolo primo
Gli strumenti e il *layout* 15

Capitolo secondo
La forma 27

Capitolo terzo
La prospettiva 39

Capitolo quarto
La figura 56

Capitolo quinto
Il movimento 77

Capitolo sesto
Il volto 94

Capitolo settimo
La composizione 112
7.1. La vignetta 112
7.2. La tavola 120
7.3. La cover 132

Capitolo ottavo
Inchiostrazione e colore 140

Introduzione

Chi legge i fumetti non si accorge che sono disegnati, almeno non mentre li legge. Quando ci troviamo immersi nelle vicende narrate per immagini e suoni sulle pagine di un fumetto, non percepiamo la grafica in quanto tale, ma *sentiamo* solo la storia. Superman sta veramente salvando Lois Lane in caduta libera da un grattacielo di Metropolis, Dylan Dog è davvero accerchiato dagli zombie in un cimitero londinese, Goku è realmente preso nella sua ricerca delle Sfere del Drago. In effetti è così, le storie dei fumetti, come ogni altra manifestazione dell'immaginario collettivo, non sono altro che narrazioni assolutamente reali che accadono in universi paralleli al nostro (o almeno è giusto crederlo finché qualcuno non darà una spiegazione scientifica del contrario). Purtroppo, mentre queste accadono non possiamo essere materialmente lì presenti per osservarle e qualcuno deve prendersi la briga di raccontarcele.

Ed ecco entrare in gioco il ruolo del disegnatore di fumetti – o *cartoonist* secondo l'ottima definizione statunitense – che ha l'onere e l'onore di fungere da "portale dimensionale grafico" tra il mondo immaginario e il nostro, e riportare su carta tutte quelle splendide avventure che altrimenti non potremmo mai vivere. Il suo è un lavoro tanto importante quanto modesto, proprio perché chi leggerà le storie disegnate non sentirà il suo tocco, non vedrà le linee tracciate da lui ma sarà completamente catturato dalla sua arte senza accorgersi della presenza di quest'ultima. È solo quando la storia si è compiuta e l'albo letto giunge al termine (o al limite prima ancora di iniziare a leggerlo), che osserviamo, tornandoci su con lo sguardo, le singole vignette riconoscendole come forme grafiche. Ormai assunta la dimensione narrativa, l'occhio può notare il tratto che perimetra volti e corpi dei personaggi, l'inchiostro che annerisce le zone d'ombra e noi ci accorgeremo, così, che quel piccolo-grande spazio d'immaginario presente nell'albo che teniamo in mano, ci è stato raccontato in immagini grazie al lavoro di un disegnatore di fumetti.

Questo libro è dedicato a chiunque voglia diventare uno di loro, a tutti coloro che vorrebbero raccontare il loro personale spazio d'immaginario

attraverso il disegno e sono alla ricerca del metodo per farlo; a chi vuole scoprire e imparare le fasi standard della realizzazione di un fumetto; quali strumenti usare; quali regole anatomiche e artistiche mettere in opera; come comporre una vignetta, poi una tavola, poi una storia intera. Ed è scritto *con* loro, con i disegnatori professionisti di fumetti, che nelle pagine seguenti riporteranno le loro testimonianze, daranno i loro pareri, sveleranno i trucchi del loro mestiere e le caratteristiche della loro arte.
Nello specifico, le interviste presenti nel testo sono state gentilmente concesse da artisti affermati, attivi e applauditi in Italia e all'estero.

Giacomo Andrea Bevilacqua (Roma, 1983), disegnatore per varie testate dell'Eura Editoriale come *Skorpio, Lanciostory, John Doe, Detective Dante* e *Easter.* Per le edizioni BD ha disegnato la *graphic novel Homo Homini Lupus.* È il creatore e il disegnatore della strip *A Panda piace* pubblicata online sul sito www.pandalikes.com. Alcune sue *strip* sono state raccolte nel volume *A Panda piace* (Edizioni BD).

Werther Dell'Edera (Bari, 1975), disegnatore per pubblicazioni americane della DC Comics come *Loveless* e *Dark Entries* – entrambi della linea Vertigo – e della Marvel Comics tra cui *Punisher War Journal Annual* e *X-Force – Ain't No Dog.* In Italia ha illustrato storie per l'Eura Editoriale su testate quali *Skorpio, Lanciostory, John Doe* e *Detective Dante.*

Gabriele Dell'Otto (Roma, 1973), disegnatore per pubblicazioni della Marvel Comics come *Secret War* e *X-Force – Sex & Violence.* Sempre per la Marvel ha curato illustrazioni e copertine per moltissime testate come *Astonishing X-Men, Wolverine Origins, X-Factor, Iron Man, Spider-Man Unlimited, Annihilation, Illuminati, Moon Knight, Thor, Secret Invasion, Sub-Mariner, Ghost Rider, Fantastic Four, Immortal Iron Fist, Ultimate X-Men, Ultimate Origins, Ultimate Iron Man, Ultimate Fantastic Four, The Silver Surfer – In Thy Name* e *Dark Tower – Treachery.* Varie sue illustrazioni e cover dedicate agli eroi Marvel sono state raccolte nel volume *The Marvel Art of Gabriele Dell'Otto* (Panini Comics). Ha realizzato copertine per numerose pubblicazioni estere come *Batman* (DC Comics), *Red Sonja* e *Highlander* (Dynamite Entertainment), *G.I. Joe* (IDW) e per albi italiani quali *Dylan Dog Color Fest* (Sergio Bonelli Editore), *Homo Homini Lupus* (Edizioni BD), *David Murphy 911* (Panini Comics), *Diabolik – Colpo a Narni* (Astorina). Ha illustrato la copertina del volume saggistico *Watchmen: 20 anni dopo* (Lavieri Editori). Al di fuori dei fumetti ha realizzato per due anni consecutivi (2002 e 2003) le immagini per il Calendario Storico dell'Arma dei Carabinieri, il libro illustrato *Tales,* le litografie per la cartella grafica *Cyborgs* e la cover della versione italiana del videogioco *Marvel – La grande alleanza* dell'Activision.

Carmine Di Giandomenico (Teramo, 1973), disegnatore per pubblicazioni italiane ed estere quali *Oudeis – Libro Primo* (Salda Press) – di cui è anche autore del soggetto e della sceneggiatura –, *La Dottrina* (Magic

Press), *Le strabilianti vicende di Giulio Maraviglia, inventore* (Montego), *Loverlon Man* (Stylos Comics), *Examen* (Phoenix Enterprise), *Dylan Dog Color Fest* (Sergio Bonelli Editore), il racconto breve *Il cantore dei balocchi* apparso su *Lexy presenta* (Lexy), *Romano* (Vent d'ouvest) e *La landa degli aviatori* (Les Humanoïd Associés). Per la Marvel Comics ha illustrato storie e copertine per testate come *Marvel Comics Presents, What if...?, Conan il conquistatore, L'Uomo Ragno* e ha disegnato le miniserie *Daredevil – Battlin' Jack Murdock* – di cui è anche co-sceneggiatore –, *X-Men – Magneto Testament* e *Spider-Man Noir.* Ha inoltre ideato graficamente i personaggi della serie *Gemini.* Al di fuori dei fumetti ha realizzato *storyboard* televisivi e cinematografici collaborando con registi come Martin Scorsese, Tsui Hark, Sergio Rubini e ha creato l'impianto grafico del sito ufficiale del cantautore Claudio Baglioni.

Elisabetta Melaranci (Roma, 1977), disegnatrice per la Walt Disney Company. Ha realizzato *graphic novels* tra cui *Chicken Little, Monster Inc., Bolt* e l'*one-shot Finding Nemo.* Ha lavorato su numerose *properties* del Disney Channel come *Teamo Supremo, Lloyd in Space, Ricreazione* e *Kim Possible.* Ha disegnato storie a fumetti e illustrazioni su testate come *W.I.T.C.H., Disney Fairies, Disney Princess.* Illustra libri tratti dai lungometraggi d'animazione Disney e Disney/Pixar e collabora alla realizzazione di molti *coloring.*

Roberto Recchioni (Roma, 1974), disegnatore di numerosi fumetti per l'Eura Editoriale tra i quali *Lanciostory, Skorpio, Detective Dante, Napoli Ground Zero* – di cui è anche co-creatore e sceneggiatore – e *Logan* – anche creatore e sceneggiatore –. Ha disegnato *Notturno* (Tesauro), *Pugno* (Comic Art) – anche co-creatore – e *Dark Side – Battaglia* (Star Shop) – anche creatore e sceneggiatore –. Inchiostratore per *John Doe* (Eura Editoriale), per *Garrett* e *Ucciderò Ancora Billy The Kid* (Edizioni BD) – anche creatore e sceneggiatore di entrambi –. È inoltre sceneggiatore e creatore di molte pubblicazioni Factory, Eura Editoriale, Disney, Mondadori, Astorina, Edizioni BD, Sergio Bonelli Editore, Edizioni Arcadia e Panini Comics.

Oltre alle informazioni testuali, il fondamentale contributo che i vari cartoonist donano al libro riguarda la pubblicazione dei loro disegni, sia in forma di sketch sia come tavole compiute, in modo che il lettore possa trovare un immediato riscontro visivo delle loro parole. Le interviste, rilasciate per l'occasione, sono assolutamente esclusive e finalizzate alla loro funzionalità nell'apparato didattico del testo. La grande quantità di materiale grafico presentato, inoltre, comprende anche tavole e sketch inediti, mai pubblicati finora e, addirittura, disegni estemporanei realizzati in esclusiva per il libro.

Tutto ciò rende *Disegnare fumetti* non solo un manuale indispensabile ma un oggetto speciale e prezioso per ogni appassionato e studioso di

fumetto e illustrazione. Il materiale grafico non sarà visionabile solo sulle pagine del libro, ma si troveranno inseriti nel testo dei link informatici che, ricercati in Internet, daranno accesso a un ulteriore materiale che si affianca e completa quello presente nel cartaceo.
Questo nuovo sistema di intertestualità – assolutamente sperimentale – dona al lettore una grande fonte d'ispirazioni e d'esempi cui attingere per esercitarsi, nonché fornisce una nuova possibilità d'approccio al testo stesso, non più vincolato alla sola componente legata alla carta stampata.

Prima di iniziare, però, vorrei dare al lettore un mio personale consiglio, quello di lasciarsi andare. Al di là delle regole, assolutamente indispensabili per iniziare il lavoro di cartoonist, altrettanto utile è conoscere consapevolmente le possibilità virtualmente infinite che si hanno con una matita e un foglio bianco, con un pennello, con un programma di grafica. Gli americani sono soliti dire "*The sky is the limit*", il cielo è l'unico limite, come per affermare che non ce n'è alcuno.
I fumetti non hanno budget, come i film o le serie tv, l'unico vincolo è l'immaginazione. Tutto ciò che è immaginato può essere immediatamente rappresentato. Facciamo un esempio, supponiamo di dover realizzare queste due situazioni:
1) Tex Willer e Kit Carson si stanno riposando in un saloon, se la sono vista brutta poco fa, ma ora sono lì seduti a chiacchierare come i vecchi amici che sono, con davanti bistecche alte tre dita, una montagna di patatine fritte e una cuccuma di caffè.
2) Hulk è in fuga braccato dall'esercito, decine di cacciabombardieri sfrecciano sulla sua testa. Un carro armato si fa avanti, spara al gigante con il risultato di farlo arrabbiare ancora di più. Hulk prende il carro armato per il cannone e, girando su se stesso, lo lancia lontano facendolo atterrare chissà dove.
Se fossimo dei registi cinematografici o televisivi, per realizzare la situazione 1 e la situazione 2 necessiteremmo di troupe totalmente distinte nonché di un cast tecnico/artistico completamente differente. Nel caso 1 avremmo un set, gli attori, le luci, qualche comparsa e poco altro. Nel caso 2 ci servirebbero, invece, tecnici digitali per ricreare l'azione del mostro in *computer graphics*, senza contare l'affitto dei mezzi militari, oppure se volessimo ricreare anche quelli in digitale ci servirebbero altri tecnici informatici specializzati. Luoghi diversi, mestieri diversi ma soprattutto costi diversi.
Se fossimo, invece, dei disegnatori di fumetti innanzitutto potremmo realizzare entrambe le scene da soli, senza aiuto di troupe, tecnici o altro, seduti al nostro tavolo da disegno o davanti al computer; e non ci sarebbe inoltre alcuna differenza di costi tra ritrarre Tex e Kit che dialogano o Hulk che distrugge un carro armato. Le stesse matite e chine servirebbero per dar vita indistintamente alla situazione 1 e alla situazione 2, senza differenza. Anche i tempi di realizzazione non differirebbero poi così tanto.

Mentre al cinema i due casi sarebbero girati in tempi completamente diseguali (di sicuro maggiori per un Hulk in computer graphics piuttosto che per riprendere due attori al tavolo), non ci sarebbe una sostanziale variazione tra il tempo di realizzazione di una tavola a fumetti di dialogo o d'azione. Sebbene in entrambi i casi si partirebbe da una sceneggiatura che racconta in prosa gli eventi da realizzare, per dar loro vita sulle pagine di un fumetto non sussisterebbero tutte le limitazioni del mondo materiale a cui invece altri medium audiovisivi devono ancora andare incontro (anche se attualmente l'utilizzo della grafica digitale sta appianando molte di queste divergenze, ma questa – come si suol dire – è un'altra storia).
In sintesi, l'unico vincolo a ciò che potrete disegnare è nella vostra testa, eliminatelo e sarete capaci di disegnare tutto ciò che vorrete. Compreso questo, non vi resta altro che iniziare a leggere, e poi a esercitarvi, provando e riprovando finché non sarete soddisfatti. Ma soprattutto, imparate a percepire l'immaginario, aprite le vostre menti oltre la gabbia del nostro mondo e capirete che le storie che vorrete raccontare e i personaggi che vorrete disegnare sono già lì, attorno a voi, e non chiedono altro che di essere riportati su quel foglio davanti a voi che, vi assicuro, non sarà bianco ancora per molto.

so di stampa – attualmente i fumetti sono colorati quasi solo in digitale tramite programmi di grafica specifici – ed è affidata ad appositi specialisti. Nel caso in cui, invece, il disegnatore colorerà le sue stesse tavole, lo farà direttamente su di esse con pennelli o con colori a sua discrezione, come una continuazione del processo d'inchiostrazione o una sua sostituzione nel caso colori direttamente sul lavoro a matita. Si tenga presente che queste sono informazioni generali, che variano da autore ad autore così come da tradizione a tradizione. È comunque giusto pensare che ci siano degli strumenti specifici presenti sul tavolo di ogni disegnatore:

Lavoro con micromina, caricamina, pennarelli vari da 03 a 07, pennelli, pennino, boccetta di china, fogli di carta da quella ruvida più spessa agli extrastrong per fotocopie per i layout.

(Werther Dell'Edera)

I miei strumenti da lavoro sono: fogli, i meno costosi possibile, una matita, un pennello per china e vari pennarelli pantone.

(Roberto Recchioni)

01 – Carmine Di Giandomenico, *X-Men – Magneto Testament* (Marvel Comics)

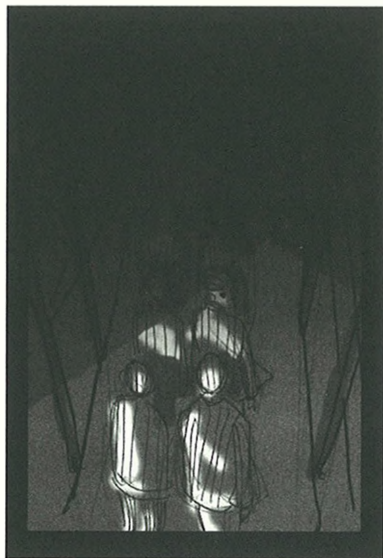
{☞ 1. Magneto Testament layout 01}

02 - Carmine Di Giandomenico, *X-Men – Magneto Testament* (Marvel Comics)

Dire con precisione cosa ho sul tavolo quando lavoro è praticamente impossibile visto il mio caotico disordine ordinato. Comunque il materiale che sicuramente non manca è: carta di vari formati e grammature, pennelli di qualsiasi dimensione, piatti, lingua di gatto e i classici a punta tonda (di solito il mio pennello feticcio è il numero 6 della serie maestro della Leonardo da Vinci, pelo di martora), matite colorate "prismalo", colori liquidi e chine, colori acrilici e per finire le immancabili mine numero 6 con portamine e pennarelli vari per inchiostrare.
Come supporto esterno ho anche un aerografo professionale con compressore ultrasilenzioso, lavorando di notte é fondamentale.

(Gabriele Dell'Otto)

Gli strumenti che utilizzo durante la lavorazione della pagina sono quelli classici per un disegnatore di fumetti: riga a squadra, matite morbide, temperini, pastelli colorati, ecoline (un prodotto molto simile a un acquerello già pronto, diluito, ma d'intensità più vivace, utilizzato soprattutto per aerografi, ma che può essere utilizzato anche come acquerello normale con il pennello), evidenziatori e soprattutto una lampada visto che lavoro soprattutto di notte.

(Carmine Di Giandomenico)

03 - Carmine Di Giandomenico, *X-Men – Magneto Testament* (Marvel Comics)

{☞ 2. Magneto Testament layout 02}

04 - Carmine Di Giandomenico, *X-Men – Magneto Testament* (Marvel Comics)

Nella fase preliminare del disegno uso normalissimi fogli da fotocopia, nessuna marca o carta particolare. Matite colorate, possibilmente quelle cancellabili, le stesse che usano agli studios per fare animazione. Un portamine 05 con dentro una mina B e un portamine 03 con una mina HB e pennarelli neri per evidenziare alcuni tratti.

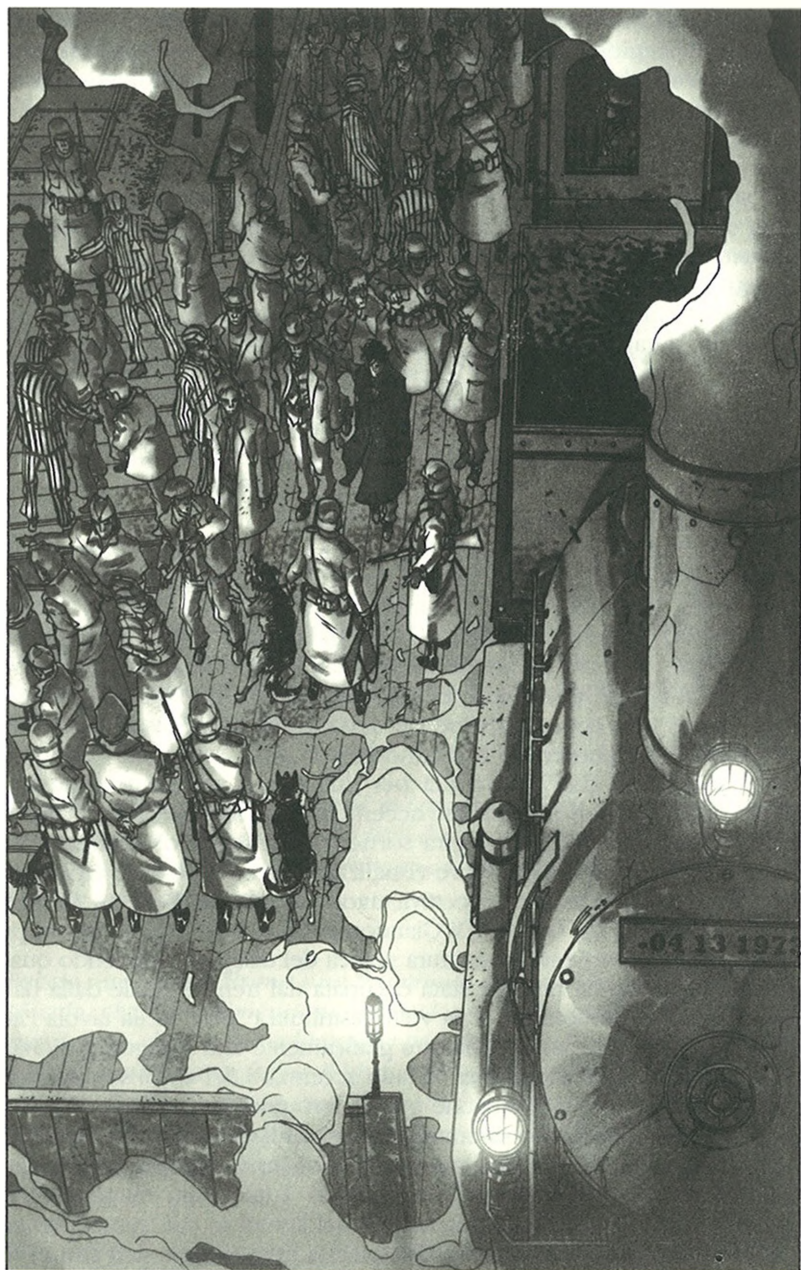
(Elisabetta Melaranci)

Ho cominciato usando foglio, matita, penne Staedtler, pennelli, come tutti. Dopodiché acquistai una tavoletta grafica a schermo, soprattutto per i lavori extra-fumettistici come grafica pubblicitaria ecc. Questa mi diede la possibilità di disegnare praticamente sullo schermo del computer. Facendo varie prove mi sono reso conto che, usando questo metodo anche per la creazione dei fumetti, risparmiavo considerevolmente tempo e fatica, ad esempio per le correzioni. A tutt'oggi lavoro completamente in digitale sia le matite che le chine.

(Giacomo Bevilacqua)

Come si noterà dalle testimonianze riportate qui di seguito la scelta di come eseguire il lavoro di layout è molto personale o, a volte, decisamente mirata da richieste o strategie editoriali. Ciò risiede principalmente nel fatto che il layout non figurerà nel disegno finito ma lo sarà solo implicitamente, non sarà visionato dal lettore ma servirà al disegnatore

05 - Carmine Di Giandomenico, *X-Men – Magneto Testament* (Marvel Comics)

{☛ 3. Magneto Testament layout 03}

06 - Carmine Di Giandomenico, *X-Men – Magneto Testament* (Marvel Comics)

per rendere più carica di senso possibile la tavola definitiva. Resta, nella stragrande maggioranza dei casi, una sorta di guida di pre-visualizzazione della tavola che già strutturi nel disegnatore l'idea complessiva di ciò che sarà la pagina prima ancora di passare a lavorarci su.
Il layout è il passaggio dall'idea al tratto, serve spesso per fissare subito su carta le immagini che balenano in mente al momento di lettura della sceneggiatura che si deve disegnare. Si noti, ad esempio come i layout disegnati da Carmine Di Giandomenico per la miniserie *X-Men – Magneto Testament* si rapportino alle tavole finite.
Il layout (fig. 01) contiene tutte le informazioni generali che verranno poi riportate sulla tavola finita (fig. 02) – in questo caso un potente incedere di un battaglione di carri armati –, così come la disposizione degli elementi, la prospettiva a cui questi sono soggetti e via dicendo. Allo stesso tempo, però, nel layout non vengono annessi tutti quegli elementi secondari in un'ideologia d'impatto generale – la casa diroccata sullo sfondo, l'albero e la staccionata in primo piano – che si inseriscono in seguito sulla tavola per renderla più ricca e completa.
Osservando un altro layout di Di Giandomenico per la medesima storia, si può notare come questo (fig. 03) serva fondamentalmente per inquadrare la scena, per decidere il taglio dell'immagine, la prospettiva da usare, le ombre e via dicendo. La tavola finita (fig. 04) non è una pedissequa ripetizione ben rifinita del layout, è a tutti gli effetti un altro disegno, l'autore ha anche cambiato il campo d'inquadratura, più stretto nella tavola, più ampio nel layout. Eppure la pagina definitiva, senza essere una copia-carbone del layout, mantiene esattamente l'idea di forma, di contenuto e d'atmosfera in esso espressa: i deportati ebraici inquadrati dall'alto in fila per due in un ambiente angusto e stretto, ombre grandi e nette che accentuano il clima nefasto, il personaggio in seconda fila che si gira sorridente in senso di speranza.
Ancora maggiore è il lavoro di pre-visualizzazione che si evince rapportando un terzo layout con la corrispettiva tavola, sempre da *X-Men – Magneto Testament* (fig. 05, fig. 06) qui Di Giandomenico si è servito del layout per sviluppare semplicemente la struttura grafica del disegno, decidendo quale porzione della pagina sarebbe stata occupata dal treno e quale dalla banchina affollata di personaggi. Una volta distribuiti i "pesi" della tavola l'autore non si è preoccupato di tracciare graficamente tutti i singoli personaggi che affollano la banchina, ma ha solo accennato dei corpi sommari per avere l'idea della loro proporzione e della loro posizione.
Solo nella tavola conclusa saranno caratterizzati, riconoscibili come civili, deportati ebraici o soldati nazisti con cani lupo al guinzaglio, avranno espressioni facciali e movimenti corporei. Tutti questi elementi caratterizzanti sarebbero stati del tutto inutili nel layout in cui, semplicemente, l'autore doveva avere un'idea di massima della pagina, ma sono fondamentali nel disegno finito che deve essere decodificato dal lettore in modo specifico.

Il layout è inoltre utilissimo come prova di storytelling. Se la suddivisione in vignette e le figure tracciate sul layout danno già un senso di narrazione, fanno cioè già comprendere la storia che raccontano – pur in una forma embrionale e priva di balloon – allora si è sulla strada giusta e queste potranno essere riportate sul foglio definitivo. Altrimenti si dovrà pensare a scelte alternative d'inquadratura e di posizionamento delle figure nelle vignette, e il layout permette di farlo essendo ancora una fase molto sommaria dove tutto può essere modificato e modificabile.
Si ricordi che disegnare fumetti è prima di tutto un mezzo per raccontare storie e dunque ogni tavola disegnata dovrà essere potentemente narrativa. È importante pensare al layout come uno strumento di totale e completa utilità per il disegnatore e quindi a sua completa discrezione. Da qui la forte divergenza di opinioni su come e dove strutturare il layout, tra chi preferisce elaborarlo su fogli distinti, a chi lo traccia direttamente a matita sulla tavola, a chi ne elabora più d'uno:

Per il nostro lavoro realizzare un layout prima della lavorazione della pagina definitiva è importantissimo. Il layout ci permette di regolarizzare sia il montaggio narrativo all'interno della pagina sia l'inquadratura che vogliamo rappresentare all'interno della vignetta. Ci permette anche di poter correggere in maniera preventiva l'intera pagina prima di diseßgnarla nella versione completa.

(Carmine Di Giandomenico)

Il layout, come per la stragrande maggioranza degli autori viene elaborato a parte, di solito su semplici fogli da schizzo, tipo carta da fotocopia, poi riportati con un tavolo luminoso su un foglio di grammatura più pesante per il definitivo.

(Gabriele Dell'Otto)

Faccio due layout. Prima una thumbnail che sarebbe un layout molto piccolo, che ha le dimensioni delle color keys che usano per i film d'animazione, dove metto solamente i pesi della tavola. In seguito ingrandisco la thumbnail e faccio il layout, di solito lavoro in formato 1:1, su un altro foglio. Faccio la tavola a matita su un foglio schoeller, supporto ideale per la successiva fase d'inchiostrazione. In questo modo mantengo una qualità più alta del disegno che poi andrà inchiostrato.

(Elisabetta Melaranci)

Non faccio il layout in un foglio separato, generalmente lavoro direttamente sulla tavola.

(Roberto Recchioni)

Separo il lavoro di layout da quello sulla tavola definitiva quando mi viene richiesto. Soprattutto per i lavori nuovi con le case editrici americane mi è capitato che mi venisse richiesta qualche tavola di layout sulle prime pagine per vedere come mi approcciavo alla sceneggiatura. Quando ho disegnato Loveless, *su sceneggiatura di Brian Azzarello, ho fatto dei layout per le prime dieci tavole del primo numero che ho realizzato, poi non me li hanno più richiesti e ho lavorato direttamente sulla tavola facendo un layout a matita diretto.*
Quando ho iniziato la storia di John Constantine[1] con un altro sceneggiatore (ma sempre per la stessa casa editrice, la DC Comics) mi ha comunque richiesto una decina di pagine di layout per vedere come realizzavo il suo stile di scrittura. Al di là di queste richieste specifiche, in linea di massima, traccio direttamente un layout a matita sulla pagina definitiva. Anche l'inchiostrazione la faccio da me, direttamente sulla tavola.

(Werther Dell'Edera)

Realizzo anche il layout in digitale. Mi sono creato un pennello che riproduce fedelmente il tratto della matita.

(Giacomo Bevilacqua)

Il layout è un lavoro distinto da quello che riguarda la pagina definitiva non solo a livello concettuale ma anche pratico. Ne deriva che gli strumenti con cui si elaborano i due lavori possano equivalere ma anche essere distinti. Bisogna sempre considerare che, laddove il lavoro a matita definitivo dovrà passare ad altri processi – inchiostrazione, colore, stampa – e verrà trattato pensandolo, anche, come un elemento soggetto a rielaborazioni, il layout può essere soltanto una guida di riferimento per il disegnatore. Come tale, i due processi verranno disegnati anche praticamente in maniera differente.

Traccio i layout a matita, di solito una F (ma naturalmente la tipologia varia da persona a persona) mentre per il definitivo, se a colori, utilizzo tutti i materiali che ho a disposizione: pennelli, matite colorate, colori liquidi, chine, colori acrilici, mine numero 6 con portamine, pennarelli e areografo.

(Gabriele Dell'Otto)

Il programma Photoshop funziona per livelli. Dal foglio principale creo un livello di lucido sul quale faccio il lavoro a matita. In seguito abbasso l'opacità della matita ed eseguo le chine creando un livello nuovo.
Poi maschero il livello del layout, lo elimino, e rimane soltanto la china. Il layout e la tavola rimangono comunque due lavori visibili separatamente: in un mio psd – il file di Photoshop – sono visibili sia la tavola a matita che quella a china. Ovviamente in questo modo non esiste l'originale. Panda *è fatto tutto così.*

(Giacomo Bevilacqua)

L'inchiostrazione è un lavoro e un'arte spesso sottovalutata. Il disegnatore viene frequentemente ritenuto l'unico artefice dei disegni di un fumetto mentre è bene tener presente che il disegno finito che il lettore osserverà sulla pagina è opera tanto dell'uno quanto dell'altro. Si consideri che per inchiostrare sono indispensabili le stesse capacità grafiche di un disegnatore e in più l'abilità di esprimerle con pennelli e chine oltre che con la matita.
L'inchiostratore ha poi un compito molto oneroso, riprendere a china i tratti del disegno a matita senza snaturarli troppo, senza far scomparire lo stile del disegnatore sotto le sue chine e, allo stesso tempo, senza appiattire la sua inchiostrazione sul disegno stesso. Deve bilanciare il suo stile con quello del disegnatore in modo che i loro lavori si compensino e si arricchiscano a vicenda.
C'è inoltre da tener presente che i tratti a china tracciati in fase d'inchiostrazione saranno quelli definitivi che andranno in stampa, è in fondo il lavoro dell'inchiostratore quello che il lettore vedrà al momento in cui aprirà il fumetto.
L'inchiostrazione può essere eseguita dallo stesso disegnatore, in modo che il disegno finito abbia unità di stile e uniformità di tratto ed anche se concettualmente si vuol mantenere una paternità completa del proprio disegno. L'inchiostrazione potrà passare ad un altro autore, invece, sia per scelta del disegnatore sia per motivazioni editoriali. Il fumetto è un'industria ed è soggetto a regole di tempo e scadenze spesso molto strette.

Inchiostro e coloro da me le mie tavole a matita, per inchiostrare uso il mio inseparabile pennello numero 6 e vari pennarelli a punta extrafine, di diversa marca. Cerco per quello che mi è possibile di realizzare tutti i processi in prima persona. Ogni tanto, raramente, sono obbligato a sottostare alle regole di mercato e per mancanza di tempo l'editore mi affianca un colorista; ma è una cosa che se posso evito.

(Gabriele Dell'Otto)

Inchiostro da me il mio lavoro a matita, faccio layout, matite e chine tutto sullo stesso foglio.

(Roberto Recchioni)

Prevalentemente inchiostro le mie tavole da solo, in pochi casi sono state inchiostrate da altri. Gli strumenti che utilizzo sono penne usa e getta, le famose pilot drawing pen.
Successivamente passo il colore a Photoshop, rispetto a molti miei colleghi mi trovo meglio a lavorare con il mouse piuttosto che con la tavoletta grafica. Se i miei lavori devono essere colorati da un colorista preparo dei piccoli file guida per le ombre, ma gli lascio libera scelta di poter intervenire e interpretare al meglio il mio tratto.

(Carmine Di Giandomenico)

Non sono sempre io che inchiostro le mie tavole. È questione di tempo. Se ho tempo le inchiostro io altrimenti le delego ad un'inchiostratrice che lavora con me.

(Elisabetta Melaranci)

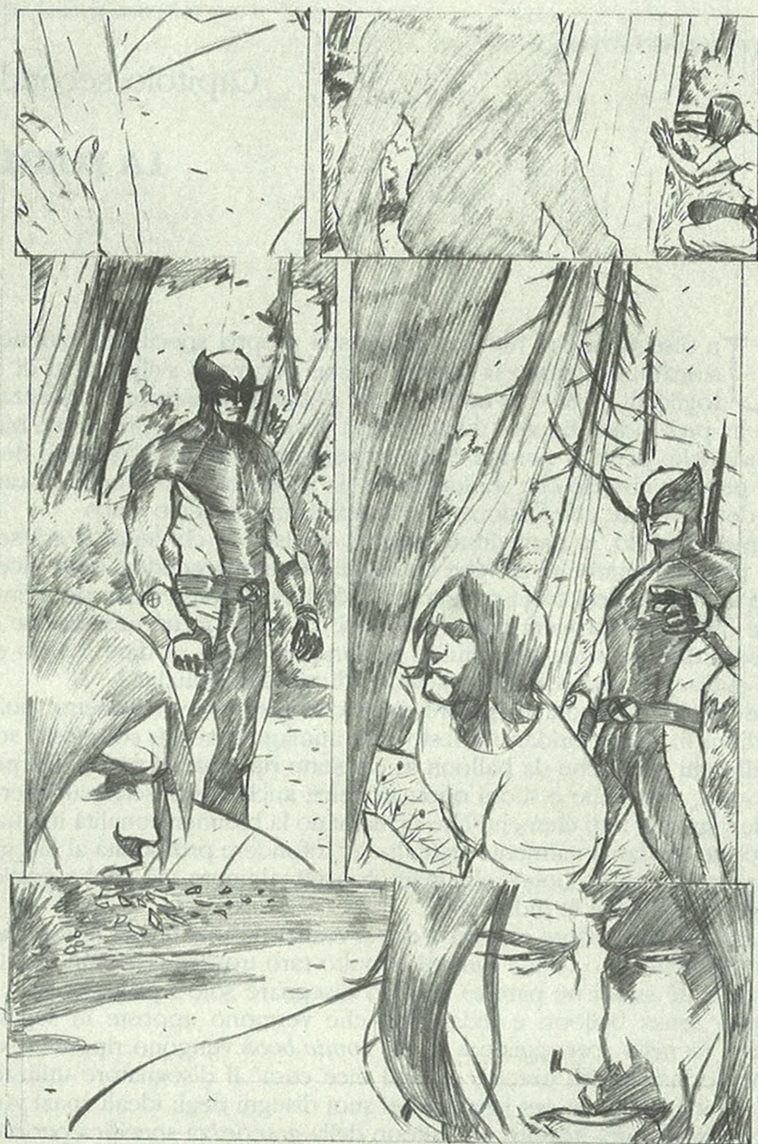
Note

1. Werther Dell'Edera si riferisce alla *graphic novel* edita dalla DC Comics *Dark Entries*, da lui disegnata, e scritta da Ian Rankin.

Capitolo secondo

LA FORMA

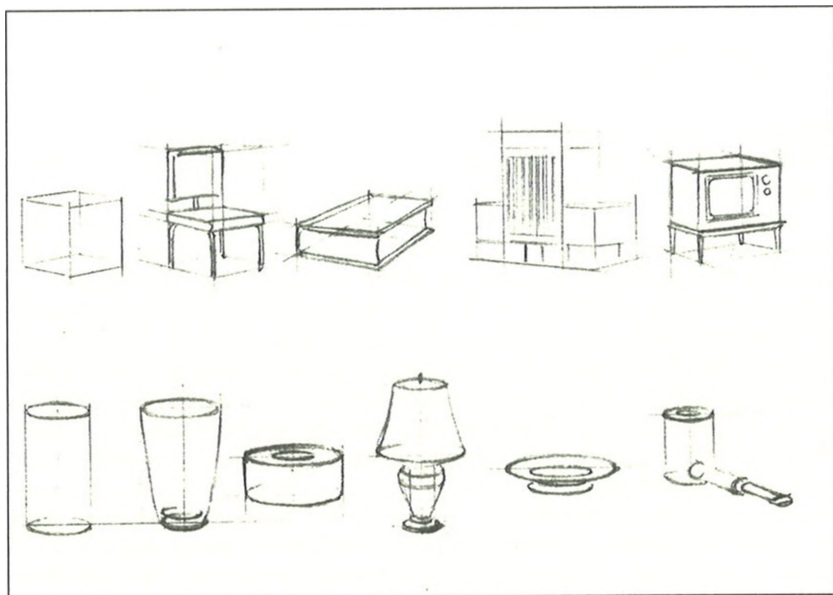
Un disegno di un fumetto è, per sua propria specificità, bidimensionale, in quanto la superficie che occupa si sviluppa su di un foglio di carta – la tavola – che possiede altezza e lunghezza e non ha profondità. Eppure il lettore non deve mai percepirlo come bidimensionale, pena la perdita della sospensione d'incredulità. Non deve mai pensare che ciò che sta leggendo sia stampato su un foglio di carta ma deve credere che l'azione si sviluppi in un universo fisico.
In questo modo, la narrazione acquista realismo e chi legge potrà sentirsi parte integrante di ciò che sta leggendo, immergendosi nelle vicende e identificandosi con i personaggi. Poiché il lettore vive in un mondo a tre dimensioni troverà difficile sentirsi coinvolto in un mondo che ne ha solo due. La sfida più grande è, dunque, quella di dare a tutto ciò che si disegna una completa illusione di tridimensionalità.
La difficoltà è ancora maggiore se si considera che il fumetto, quale medium in cui si ibridano il testo e le immagini, non è composto solo da disegni ma anche da balloon in cui sono riportate le parole dei protagonisti, didascalie e suoni onomatopeici, anch'essi trascritti all'interno delle vignette, tutti elementi che richiamano la bidimensionalità in quanto forme fondamentalmente testuali. Per infondere profondità al disegno bisogna, in primo luogo, eliminare concettualmente ma anche praticamente i balloon e le didascalie.
Quando il disegnatore si trova a dover realizzare una tavola in cui i personaggi dialogano (e nei fumetti è molto raro trovare tavole in cui non vi siano né suoni né parole) è solito disegnare solo i protagonisti e lo sfondo senza balloon e didascalie, che verranno apposte in seguito. Anche se nella sceneggiatura di un *comic book* vengono riportate solitamente indicazioni precise su "chi dice cosa" il disegnatore utilizzerà queste informazioni per lasciare nei suoi disegni degli ideali spazi vuoti in cui, in seguito, inserire un balloon della grandezza specifica per comprendere le parole citate nella sceneggiatura.
Si osservino come esempi di quanto detto queste due tavole a matita di Werther Dell'Edera (fig. 01, fig. 02): raffigurano due situazioni ben distinte – nel primo caso un dialogo tra i due mutanti protagonisti,

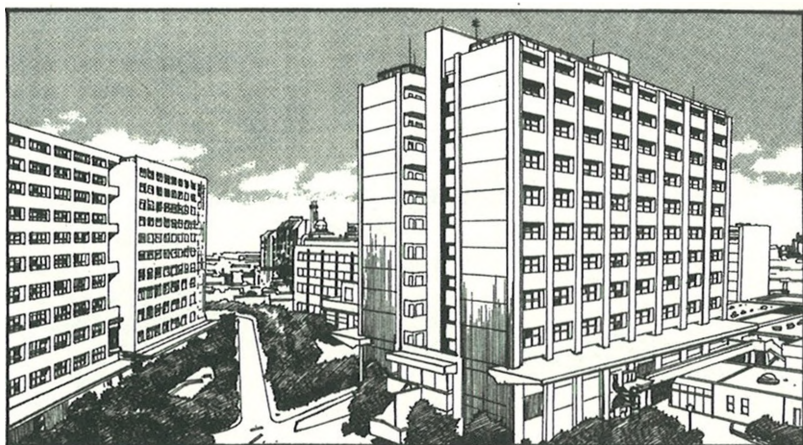
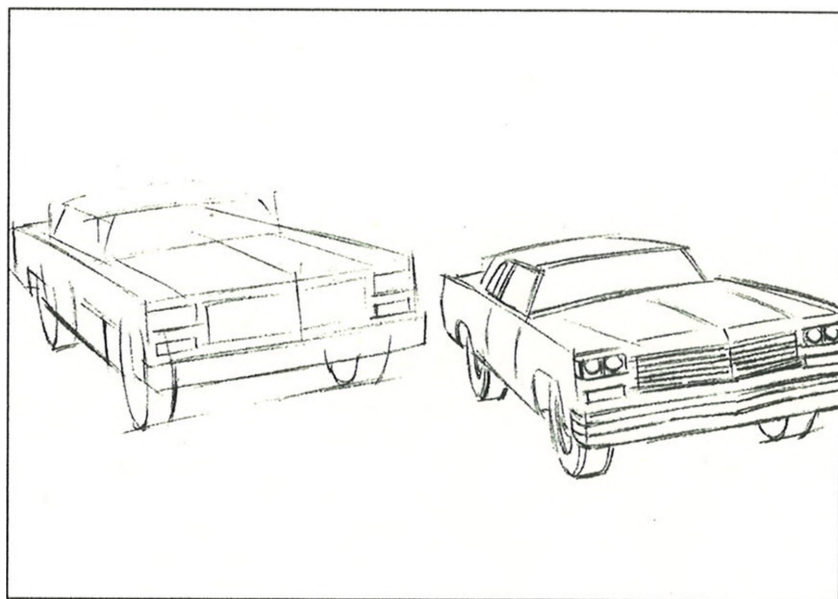
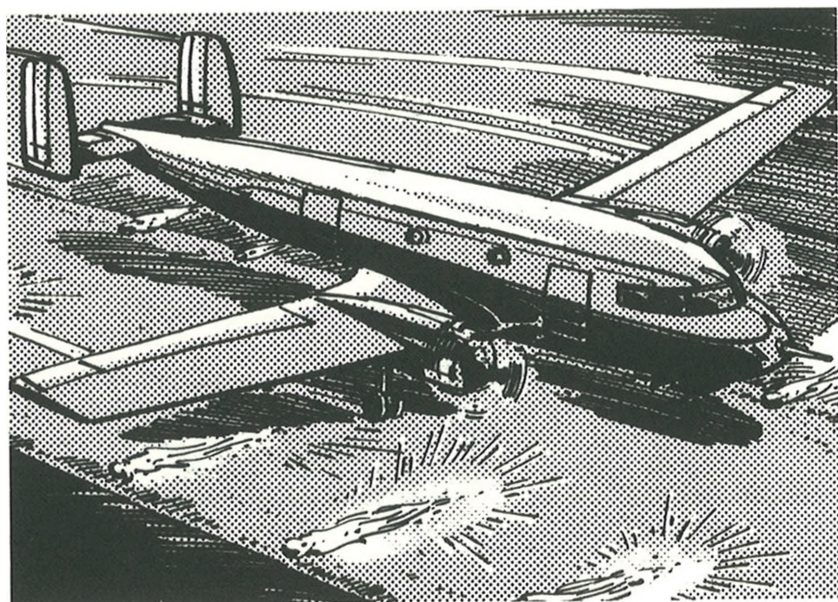
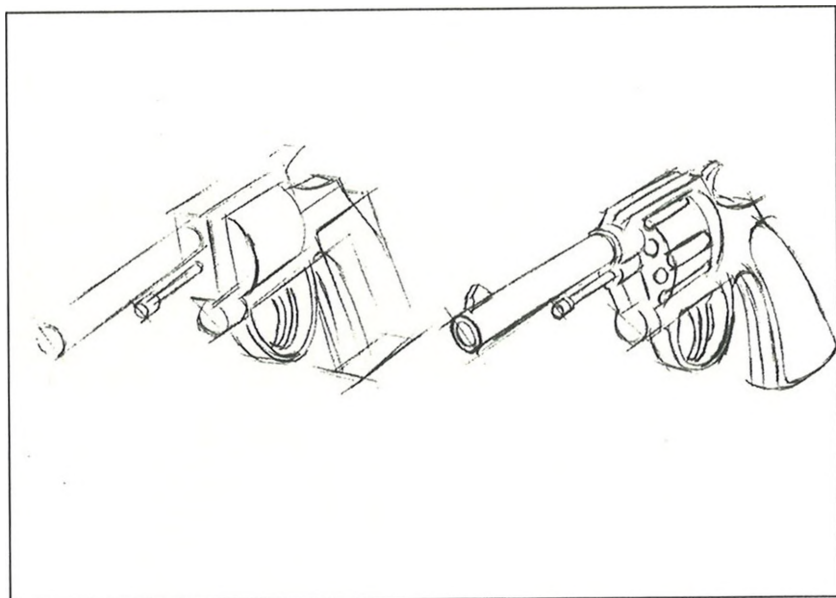
01 – Werther Dell'Edera, *X-Force – Ain't No Dog* (Marvel Comics)

02 – Werther Dell'Edera, *Wolverine* (Marvel Comics)

Warpath e Wolverine, nel secondo una scena d'azione in cui lo stesso Wolverine è in lotta con alcuni nemici – eppure vengono disegnate entrambi esenti da balloon e da suoni onomatopeici. Il cartoonist ha composto le sue tavole come dei puri disegni, senza testo.
Un noto esempio storico che certifica questa predominanza grafica nella strutturazione della tavola risiede nel cosiddetto "Metodo Marvel" ideato da Stan Lee, il creatore concettuale di moltissimi personaggi della statunitense Marvel Comics come i Fantastici Quattro, Spider-Man, gli X-Men, Hulk, Devil e Iron Man. Per velocizzare il rapporto con gli autori che realizzavano i fumetti da lui ideati, e soprattutto con il suo collega storico Jack Kirby co-creatore di molti degli eroi sopraccitati, Lee preferiva descrivere la storia che aveva in mente – spesso anche a voce – senza fornire agli artisti sceneggiature particolareggiate che li guidassero in modo troppo specifico. Kirby e gli altri autori venivano così lasciati liberi di suddividere le tavole e le vignette come più li soddisfaceva, lasciando solo degli spazi simbolici in cui poi Lee avrebbe inserito i balloon di dialogo. In questo modo le tavole confezionate da Kirby e gli altri erano puramente grafiche in quanto non contaminate, neppure concettualmente, dal testo.
Anche se oggi questo modo di lavorare non è più largamente utilizzato, è sempre utile che il cartoonist al momento della creazione del suo disegno si svincoli momentaneamente dalla dimensione testuale e lo consideri solo come pura forma grafica. D'altra parte, laddove vengono sottoposte ai disegnatori sceneggiature più puntuali in cui, non solo viene riportato pedissequamente il dialogo, ma gli vengono suggeriti anche gli angoli di ripresa secondo cui inquadrare le scene, gli si dà la possibilità di avere l'azione già pre-visualizzata testualmente.
Un caso ancora dissimile prende forma quando lo sceneggiatore e il disegnatore sono la stessa persona. La storia del fumetto è tutt'altro che sfornita di esempi di autori a tutto tondo che scrivono e illustrano le loro storie, da Will Eisner a Frank Miller, da Katsuhiro Ōtomo a Hugo Pratt. In questi casi il rapporto di gerarchia tra testo e immagini è di scelta puramente personale e varia di caso in caso.

Disegnare una storia che ho sceneggiato io, disegnare una storia sceneggiata da altri e sceneggiare una storia che altri disegneranno sono tre lavori completamente diversi. Quando mi trovo a disegnare qualcosa che ho anche scritto non si pone il problema di comunicazione, so già esattamente quello che voglio e so come dovrò disegnarlo. Quando si tratta di trasformare in disegni la sceneggiatura di un altro, prima la leggo cercando di capire quali sono gli elementi narrativi di ogni vignetta e come concatenarla con le vignette successive. Cerco, comunque, di rispettare le volontà di chi ha scritto la sceneggiatura e allo stesso tempo di arricchirla secondo la mia esperienza di narratore. Quando scrivo per qualcuno che dovrà disegnare la mia sceneggiatura cerco di fargli capire tutte le indicazioni che mi servono per la narrazione della storia, dalle inquadrature al tipo d'atmosfera, ma principalmente gli elementi narrativi che

servono affinché la storia abbia un senso, ogni vignetta abbia un senso e ogni parte della tavola sia finalizzata alla narrazione.
(Roberto Recchioni)

Tornando sul problema d'illudere il lettore della tridimensionalità del disegno, il primo passo fondamentale è quello di esercitarsi con forme semplici. Sebbene generalmente chi decide di cimentarsi con il disegno a fumetti è, prima di tutto, un appassionato di fumetti, ansioso di realizzare scene complesse, è utile iniziare con dei rudimenti artistici fondamentali. L'errore più frequente è quello di aver fretta di raggiungere immediatamente l'effetto e di lanciarsi nel disegnare subito le proprie situazioni preferite senza passare per il filtro dell'esercizio. Piuttosto che incominciare disegnando Batman che combatte il Joker è ben più utile considerare dapprima alcuni accorgimenti formali più semplici, utili per rendere ogni scena che si realizzerà in seguito più realistica e viva, mettendo a frutto i quali si potrà donare anche alla battaglia tra i due il maggior senso drammatico possibile.
È molto importante cominciare a pensare che tutto ciò che viene disegnato ha un proprio volume, un proprio spessore, un proprio peso. Il famoso cartoonist statunitense John Buscema (noto per aver illustrato tra le più belle storie di Silver Surfer, Thor e Conan il barbaro) chiamava questa consapevolezza "pensare attraverso l'oggetto". Anche a livello prettamente mentale le forme disegnate devono essere concepite come solidi in tre dimensioni. Le forme geometriche più funzionali con cui esercitarsi sono la sfera, il cubo e il cilindro. Si pensi a quanto tutta la gamma di forme complesse che ci circondano possano essere riportate a queste tre forme fondamentali (fig. 03).
La struttura di una sedia, di un televisore o di un armadio è desumibile dalle dimensioni di un cubo o di un parallelepipedo, così come quella di una palla, una ruota o un ombrello deriva da sfere o sezioni di sfere e quella di un palo della luce o una bottiglia si può mutuare da un cilindro. Sperimentando con queste tre forme apparentemente semplici il disegnatore potrà costruire spazi architettonici che abbiano un senso di tridimensionalità dove far svolgere le azioni, ad esempio una stanza può essere desunta da una forma cubica e così i palazzi di un esterno.
Si osservi come in questa vignetta tratta da un fumetto della serie *The Incredible Hulk* l'interno della stanza in cui si svolge la scena sia stata strutturata sulle linee di costruzione di un cubo (fig. 04). In questa vignetta di *Domu*, invece, si può chiaramente osservare come tutti gli edifici siano stati ricavati da parallelepipedi (fig. 05). Unificando e "fondendo" le forme tra loro si potranno inoltre creare oggetti più elaborati. Un aeroplano o un'automobile, ad esempio, si sviluppano su forme cubiche, cilindriche e sferiche mescolate assieme.
Si pensi all'abitacolo della macchina e al cofano come parallelepipedi e alle ruote come sezioni sferiche (fig. 06) così come al corpo dell'aereo

03 – John Buscema, *How to Draw Comics – The Marvel Way* (Fireside Books)

04 – Dale Keown, *The Incredible Hulk* (Marvel Comics) da *Devil & Hulk* (Panini Comics)

05 – Katsuhiro Otomo, *Domu – Sogni di bambini, I classici del fumetto di Repubblica – Serie Oro* (Panini Comics)

06 – John Buscema, *How to Draw Comics – The Marvel Way* (Fireside Books)

07 – Flavio Bozzoli, Lino Jeva e Enzo Facciolo, *Diabolik* (Astorina)

08 – John Buscema, *How to Draw Comics – The Marvel Way* (Fireside Books)

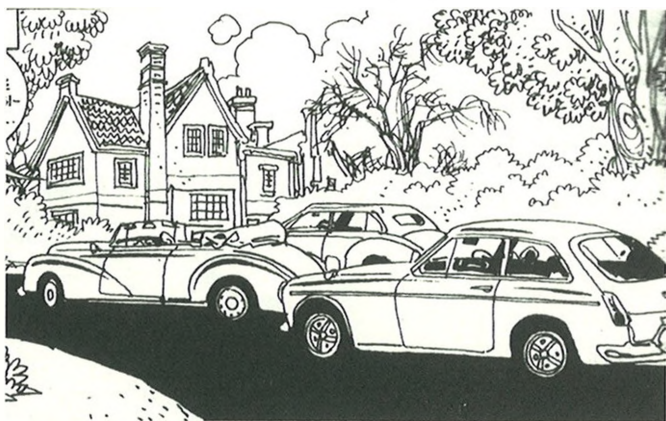
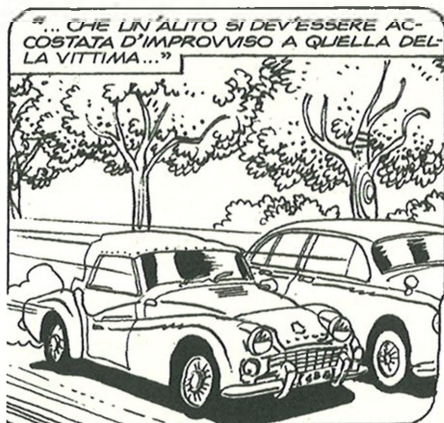
come un lungo cilindro cui apporre ai lati le ali come triangoli (la metà della faccia di un parallelepipedo) su cui annettere i motori, ancora una volta cilindrici (fig. 07).

Anche le varie armi da fuoco come fucili o pistole sono un insieme delle tre forme, un cilindro per la canna, una semisfera per il tamburo, un parallelepipedo per il manico ecc. (fig. 08). L'abilità del disegnatore sta, però, nel non far desumere al lettore che ha strutturato un esoscheletro geometrico di tutto ciò che ha disegnato. Per questo è fondamentale esercitarsi con le varie forme finché non si arrivi a padroneggiarle al punto che idealmente scompaiano negli oggetti disegnati.

09 – Fabio Civitelli, *Tex* (Sergio Bonelli Editore)

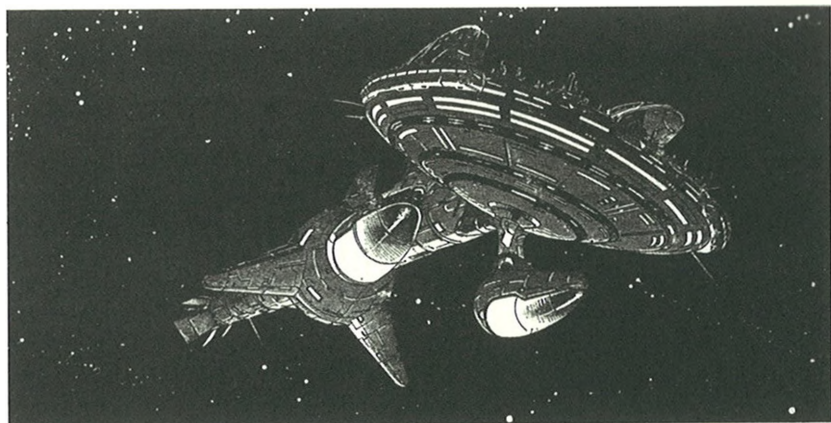
È indispensabile provare e riprovare a disegnare le pistole e le automobili affinché ottengano delle forme proprie e non sembrino più un insieme di solidi geometrici. Il trucco è nell'unificare con un tratto il più possibile morbido e continuo le varie forme in modo che non rimandino più alle rigide geometrie originarie, come accade alle armi che appaiono in queste immagini tratte da albi di *Tex* (fig. 09 e fig. 10) o alle automobili presenti sulle pagine di *Martin Mystère* (fig. 11 e fig. 12).

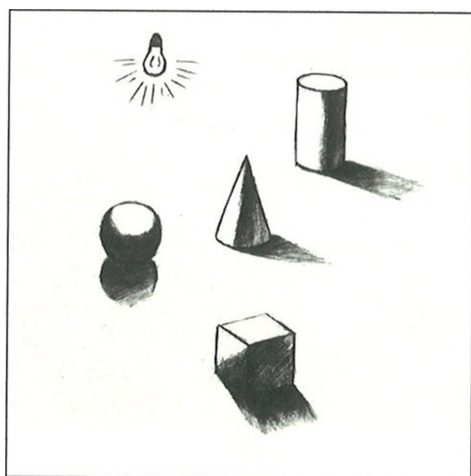
È utile tenere presente che gli oggetti disegnati per sembrare ulteriormente realistici devono essere soggetti a una loro usura. Nessun muro è formato da linee perfettamente rette ma ha crepe, mattoni diseguali e incrostazioni. Un vetro alla finestra non è un semplice quadrato ma ha dei riflessi morbidi. Le ruote di una macchina possono essere consumate, la canna di una pistola

10 – Fabio Civitelli, *Tex* (Sergio Bonelli Editore)

11 – Giancarlo Alessandrini, *Martin Mystère* (Sergio Bonelli Editore)

12 – Giancarlo Alessandrini, *Martin Mystère* (Sergio Bonelli Editore)

può essere sporca o lucida e via dicendo. Inserendo queste componenti non geometriche (da realizzare possibilmente a mano libera) all'interno del disegno gli oggetti inizieranno a perdere la rigidità delle forme geometriche e acquisteranno un grado maggiore di realismo.

In molti fumetti vengono presentati spazi architettonici, velivoli o strumenti che non hanno un referente nel nostro universo fisico, si pensi alle astronavi o a tutta l'oggettistica high tech presente nei fumetti dei *Fantastici Quattro*, di *Nathan Never* o di *Akira*. In questi casi il disegnatore avrà più libertà d'espressione e potrà spaziare di più nel mescolare, deformare e incastrare le tre forme standard. Se si disegna un'automobile, d'epoca o moderna, è fondamentale tenere conto delle proporzioni esatte del modello cui si fa riferimento, mentre le forme e le dimensioni di un'astronave fantascientifica sono assolutamente a discrezione del disegnatore e così quelle di una pistola laser e via dicendo. L'importante è che tale astronave e tale arma abbiano all'interno della storia una propria forma continua.

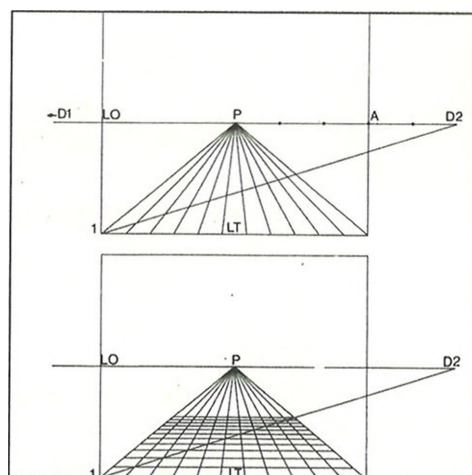
Rappresentare qualcosa che non esiste nel nostro mondo (o che non c'è ancora) non vuol dire che questa debba sembrare meno reale di qualcosa che, invece, ha un riscontro specifico. Si ricordi che la sfida è sempre

13 – Roberto DeAngelis, *Nathan Never* (Sergio Bonelli Editore)

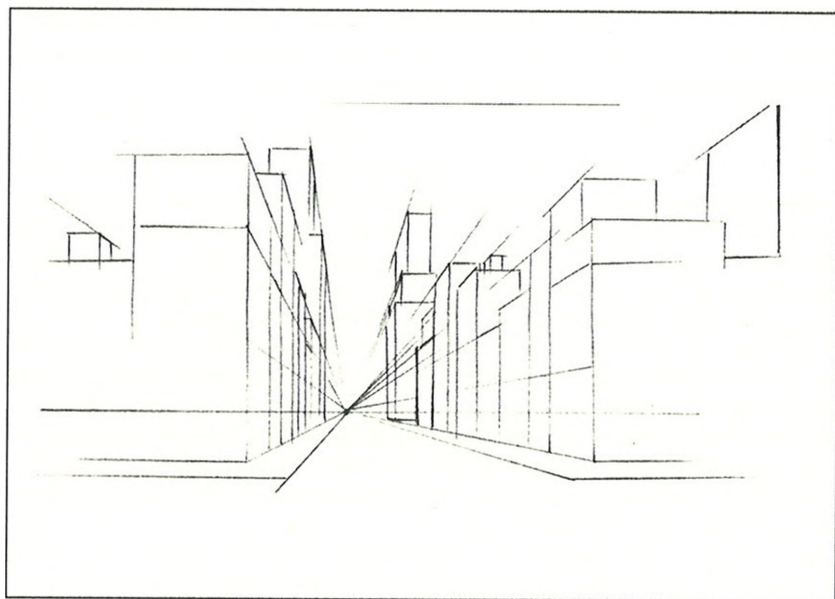
14 – Roberto DeAngelis, *Nathan Never* (Sergio Bonelli Editore)

15 – Ombre

quella di far mantenere al lettore la propria sospensione dell'incredulità: ciò che legge e vede dev'essere assolutamente vero e deve accadere qui e ora. Anche se sarà il disegnatore a idearla, l'astronave dovrà essere la stessa, con le medesime dimensioni e forme per tutta la durata e in tutte le vignette della storia (o delle storie) in cui apparirà. Il cartoonist non sarà vincolato dall'inserire, ad esempio, il motore in un posto specifico come se stesse rappresentando un preciso modello d'automobile ma l'astronave non dovrà assolutamente sembrare meno vera solo perché è un'astronave. Si osservi, ad esempio, quest'astronave che appare sulle pagine di *Nathan Never*: nella prima immagine è inquadrata da davanti e dal basso (fig. 13) mentre nella seconda, tratta da un'altra vignetta dello stesso numero, è inquadrata da dietro e dall'alto (fig. 14), eppure mantiene una perfetta continuità di forma; nessun lettore potrà dubitare che non si tratti della stessa astronave.
Sempre per rafforzare il senso di tridimensionalità di ciò che si disegna, le ombre detengono un ruolo di fondamentale importanza. Un disegno privo di ombre risulta piatto all'osservatore e perderà l'illusione di realismo. Con l'aggiunta di ombre ogni forma acquisterà un senso di solidità e sembrerà avere un proprio spessore.
Anche per l'ombreggiatura è necessario iniziare a lavorare sulle tre forme geometriche standard: cubo, cilindro e sfera. Immaginando queste forme illuminate di volta in volta da una luce proveniente da una diversa angolazione, si dovranno ombreggiare i lati o le sezioni dei solidi geometrici idealmente non colpite dalla luce (fig. 15). Annerendo ad esempio una o due facce di un cubo, o una sezione di sfera, questa sembrerà essere parte di uno spazio fisico soggetto a leggi di luce. Anche in questo caso è ideale esercitarsi sulle forme semplici per poi passare a quelle composte. Una volta sperimentata l'ombreggiatura di cubo, sfera e cilindro, si potranno tradurre le stesse tipologie di ombre sugli oggetti da essi formati, gli stessi di cui abbiamo parlato poco sopra. Aggiungendo le ombre alle automobili o a normali oggetti come tavoli, sedie, bottiglie così come alle case, alle stanze e ai palazzi, questi assumeranno immediatamente un valore spaziale in cui il lettore immaginerà di poter vivere, composto di oggetti che potrebbero idealmente essere toccati.

Capitolo terzo

LA PROSPETTIVA

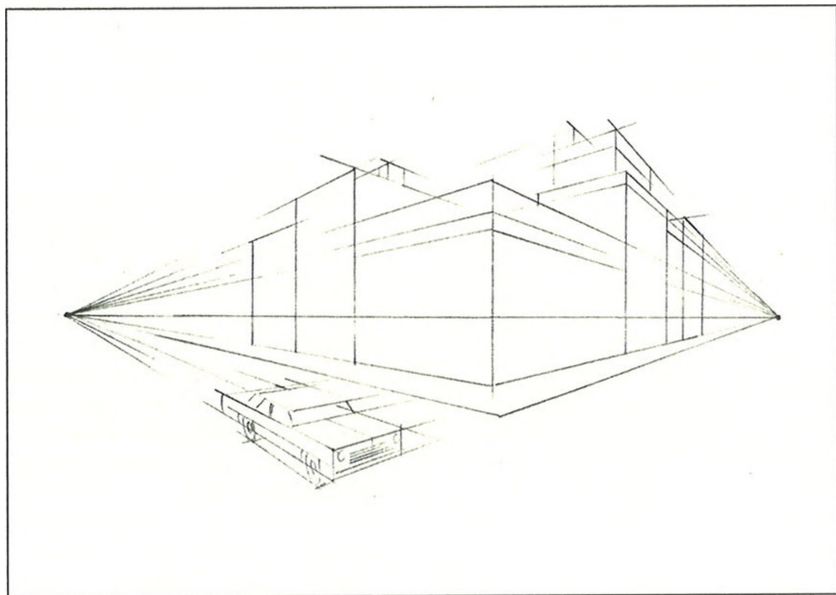
Come asserito nel capitolo precedente, la sfida maggiore nel disegnare una storia a fumetti risiede nel far mantenere al lettore la propria sospensione dell'incredulità. Per far questo deve percepire l'universo in cui si svolge la storia come un luogo fisico e tridimensionale e dimenticare, di conseguenza, la bidimensionalità del foglio di carta su cui sono tracciati i segni.
È fondamentale che tutti gli oggetti rappresentati abbiano un loro spessore e un loro peso ideali e che siano soggetti a leggi di luci e ombre. Ancora più importante è che questi oggetti, così come le figure, siano rappresentati in uno spazio che il lettore riconosca come il più simile possibile al mondo in tre dimensioni in cui vive. Per questo è indispensabile che nella costruzione di un ambiente che detenga un'illusione di profondità si tengano presenti le leggi prospettiche.
Un ottimo bacino a cui attingere risiede negli studi già affermati e utilizzati in altri campi artistici o tecnici come l'architettura e la pittura classica. Ciò non vuol dire che l'ambientazione di un fumetto debba assomigliare a un quadro o a un progetto architettonico per funzionare – anzi più i fumetti cercano di ricordare linguaggi e tecniche altre e più perdono la loro ricchezza artistica e la loro specificità –, ma semplicemente che è bene utilizzare schemi già strutturati da altre discipline visive, piegandole all'esigenza di narrare storie per immagini.
Per iniziare a costruire qualsiasi veduta prospettica si traccia la cosiddetta *linea d'orizzonte*, una linea immaginaria che rappresenta l'altezza degli occhi dell'osservatore. La linea d'orizzonte dovrà essere alzata o abbassata a seconda dell'altezza dello sguardo dell'ipotetico spettatore. Per una prospettiva classica centrale la linea dovrà delimitare la precisa metà dello spazio da disegnare, per una prospettiva dall'alto si abbasserà e si alzerà per una dal basso.
Per realizzare un oggetto in prospettiva centrale questo dev'essere immaginato di fronte e idealmente posto in uno spazio formato da linee convergenti in un unico punto – detto *punto di fuga* – posto al centro della linea d'orizzonte. Basti pensare al modo in cui vengono percepite

01 – Prospettiva centrale

visivamente una lunga strada o le rotaie di una ferrovia qualora l'osservatore si ponga al centro delle stesse (fig. 01). Guardando verso l'orizzonte le rette parallele che formano i lati della strada o le rotaie appariranno sempre più vicine fino a incontrarsi in un punto ideale posto di fronte a chi vede, ciò dà un'idea sommaria di uno schema prospettico centrale. Nel costruire uno spazio con questo tipo di prospettiva bisogna tener presente che tutte le linee orizzontali e parallele tra loro concorrono al punto di fuga centrale mentre tutte le linee orizzontali che non vanno in profondità (ossia le larghezze degli oggetti) sono parallele all'orizzonte (fig. 02). Spostando il punto di fuga – e tutte le linee che su di esso convergono – dal centro al lato della linea d'oriz-

02 – John Buscema, *How to Draw Comics – The Marvel Way* (Fireside Books)

zonte, si potrà realizzare una prospettiva laterale meno statica di quella centrale.

Per una costruzione ancor più dinamica si può procedere a elaborare una visione centrale a due punti di fuga. In questo caso l'oggetto da rappresentare dev'essere immaginato di scorcio, si pensi ad un cubo visto non di fronte, da una delle facce, ma da uno dei lati. Le linee parallele che formano i suoi lati in profondità, che nella prospettiva ad un punto di fuga sarebbero converse tutte in un unico punto, in questo caso convergono in due punti lateralmente opposti.

03 – Prospettiva con due punti di fuga

Per rendere più efficaci le prospettive a due punti di fuga questi potranno anche essere posti idealmente oltre i confini del foglio su cui si sta disegnando. Allontanando i due punti di fuga l'uno dall'altro, gli ogget-

04 – John Buscema, *How to Draw Comics – The Marvel Way* (Fireside Books)

05 – John Buscema, *How to Draw Comics – The Marvel Way* (Fireside Books)

ti su di essi strutturati si schiacceranno sempre più e tutta la scena raffigurata avrà un senso più dinamico (fig. 03).

Esercitandosi con solidi semplici si può man mano procedere a tradurre questi in forme complesse e significanti: dai parallelepipedi e cubi si potranno desumere palazzi e automobili che, soggetti alla prospettiva centrale ad uno o due punti di fuga, inizieranno a formare uno spazio vero e proprio (fig. 04).

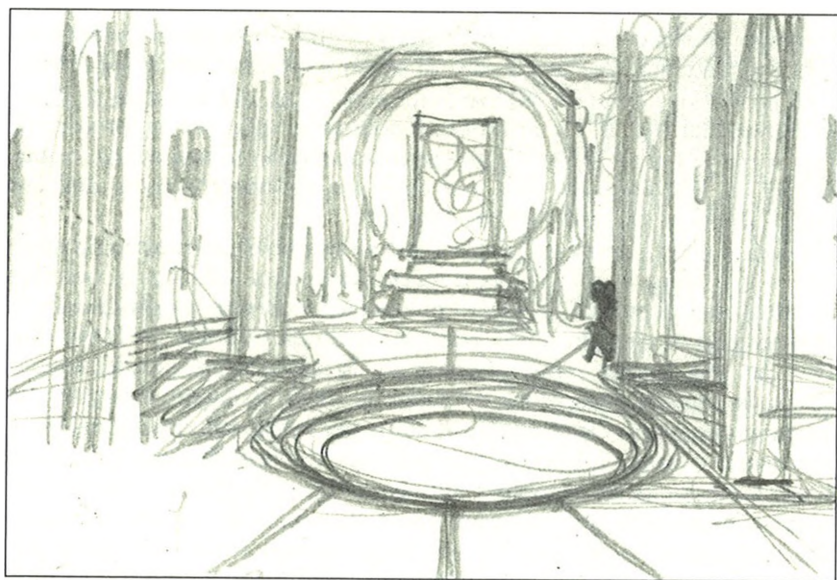
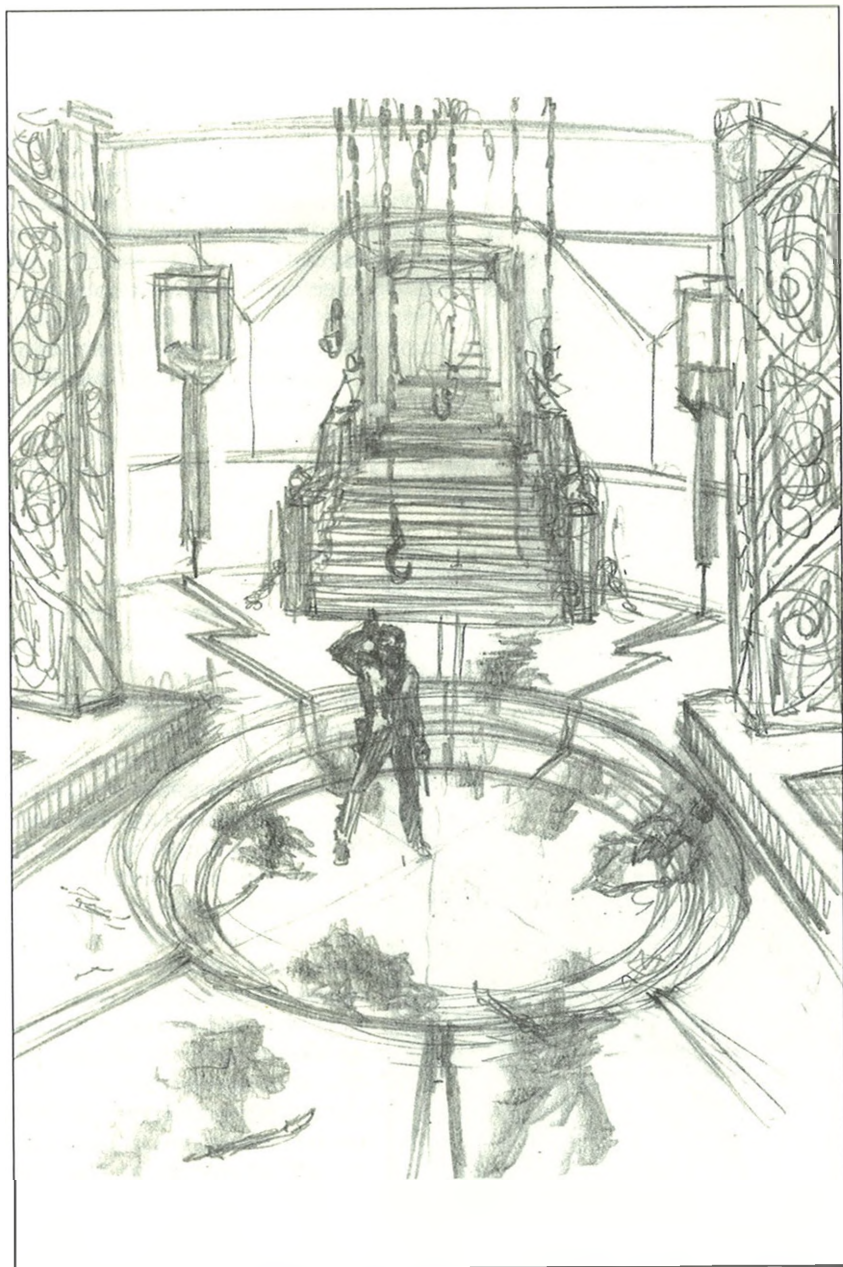
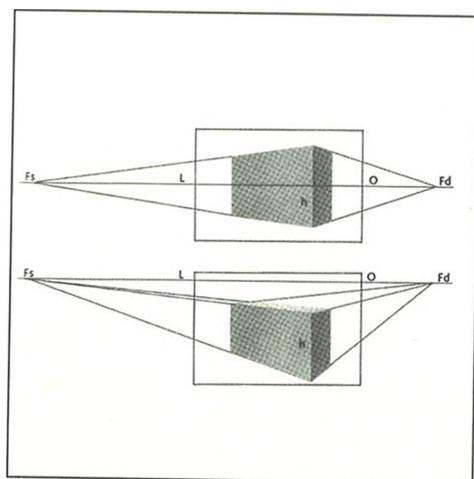
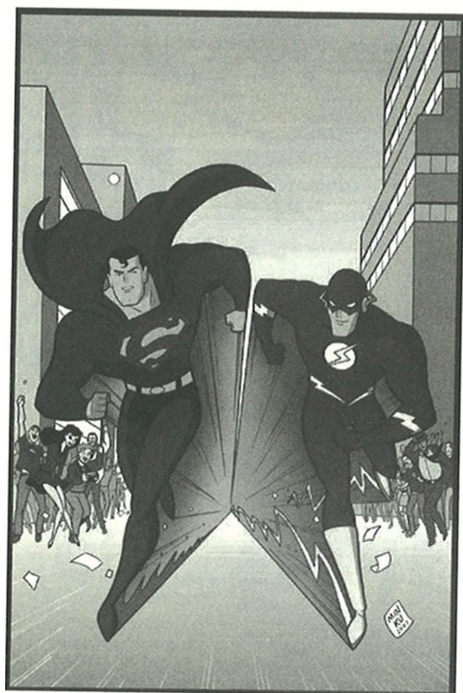
Per realizzare, invece, vedute prospettiche dall'alto o dal basso è usuale ricorrere a schemi con tre punti di fuga. Si immagini di dover disegnare un palazzo visto dal basso che svetti potentemente verso l'alto o, all'opposto, visto a strapiombo dall'alto per dare l'idea del vuoto o della caduta. In questi casi si utilizzeranno sempre i due punti di fuga laterali in cui far convergere tutte le linee di larghezza a cui si aggiungerà un altro punto di fuga su una seconda linea ipotetica posta molto in alto per la veduta dal basso (fig. 05) o molto in basso per la veduta dall'alto (fig. 06) cui far convergere le linee d'altezza del parallelepipedo che forma il palazzo. Tutti gli altri palazzi e oggetti vari ad esso adiacenti, dovranno sottostare alle stesse leggi prospettiche e le loro linee di altezza e larghezza convergeranno tutte esattamente negli stessi punti. Anche in questo caso i tre punti potranno essere posti al di là dei confini del foglio, anzi più questi saranno distanti tra loro, più si accentuerà l'effetto tridimensionale.

06 – Prospettiva dall'alto

Soprattutto se il terzo punto di fuga – quello relativo alle altezze degli oggetti – sarà posto molto in alto o molto in basso, le prospettive rappre-

07 – Werther Dell'Edera, *Spider-Man* (Marvel Comics) *e John Constantine* (DC Comics)

sentate si estremizzeranno accentuando l'effetto di flessione verso l'alto o verso il basso.
Si tenga presente che l'utilizzo d'una o l'altra tipologia di prospettiva sarà fondamentale per avvalorare di senso e d'effetto scene specifiche. Una prospettiva centrale, ad esempio, servirà per dare un'idea di pace, di tranquillità (fig. 07) o al limite di solitudine utile per rappresentare una scena in cui un personaggio cammina solitario in una strada, oppure per un *establishment shot*, per dare una visione d'insieme dell'ambiente in cui si svolgerà l'azione (fig. 08).
Qualora si vorrà inserire un personaggio all'interno di uno spazio prospettico in una scena in cui lo sfondo ha predominanza sulla figura, occorrerà strutturare dapprima lo spazio prospettico e in seguito posizionare il personaggio in esso. In questi studi realizzati da Gabriele Dell'Otto (fig. 09 e fig. 10), l'artista prima di disegnare la figura all'interno del tempio traccia la struttura prospettica del luogo in modo da avere, in seguito, le giuste proporzioni e la giusta prospettiva per raffigurare il personaggio.
Spostando il punto di fuga, o i punti di fuga, dal centro al lato della linea d'orizzonte lo spazio sembrerà allungarsi (fig. 11). Questo tipo di prospettiva è più utile per realizzare scene dinamiche che diano un senso di spostamento e di velocità. Un inseguimento d'auto sembrerà più veloce se rappresentato in un ambiente costruito su due punti di fuga piuttosto che uno.

08 – Giampiero Casertano, *Dylan Dog* (Sergio Bonelli Editore)

09 – Gabriele Dell'Otto, Studio prospettico.

10 – Gabriele Dell'Otto, *Blade* (Marvel Comics)

11 – Prospettive con due punti di fuga

12 – Min S.Ku, *Superman e Flash* (DC Comics)

La prospettiva a tre punti di fuga è invece, come detto, più utile per dare senso d'altitudine o di vertigine. Ciò non porti a pensare ad uno schematismo prefisso tra prospettiva e senso, spesso è proprio sperimentando che si ottengono i risultati più interessanti. Ad esempio estremizzando la prospettiva centrale si potrà accentuare di forte dinamismo: partendo da linee parallele notevolmente distanti l'una dall'altra e facendole convergere su di un punto di fuga idealmente molto lontano sullo sfondo, si darà l'idea di uno spazio estremamente allungato, quasi flesso su se stesso, utile per raffigurare scene in cui i personaggi corrono verso il lettore (fig. 12).
Tornando alla raffigurazione di oggetti in prospettiva si tenga presente che non sempre questi saranno di forme squadrate o con spigoli e lati, anzi sarà frequente avere a che fare con forme sferiche o semisferiche, come ruote, lampade, lampioni, cupole e via dicendo. Agli inizi, per disegnare questi oggetti in prospettiva sarà utile inscriverli all'interno di cubi o parallelepipedi, in quanto è più facile tracciare schemi prospettici per questo tipo di solidi che posseggono dei lati retti da cui far partire le linee di costruzione. Sapendo che un cerchio si inscrive alla perfezione in un quadrato e proiettando il quadrato in tre dimensioni in modo da trasformarlo

in un cubo, si potrà immaginare dentro di esso la forma sferica derivata dal cerchio che si allarga in tre dimensioni. In questo modo, lavorando sulla costruzione del cubo si potrà meglio capire come modificare la sfera in esso compreso per renderla in prospettiva. Con la pratica non ci sarà sempre bisogno di assoggettare tutti gli oggetti tondeggianti in regole geometriche, ma si potranno disegnare anche a occhio, per rendere il disegno più morbido ed efficace. Si ricordi sempre che la realizzazione di un fumetto non è un progetto di architettura, gli oggetti e le figure dovranno essere posizionati negli spazi a discrezione del gusto e dello stile del disegnatore, e che non deve essere per forza geometricamente corretto in ogni minimo dettaglio.

13 – Gene Colan, *Daredevil – The Man Without Fear* (Marvel Comics) da *Devil – L'uomo senza paura, I classici del fumetto di Repubblica* (Panini Comics)

La conoscenza della prospettiva è essenziale per far perdere a qualsiasi disegno l'aspetto amatoriale e per orientarsi nell'inquadrare l'ambiente che faccia da sfondo alle storie disegnate, ma non bisogna certo aspettarsi che il lettore giudicherà i disegni dei suoi fumetti favoriti con riga e squadra alla mano. È altrettanto vero, poi, che le leggi prospettiche non sono un fattore imprescindibile per il disegno a fumetti. Molte strip umoristiche, come ad esempio *Peanuts* di Charles Schulz o *Calvin & Hobbes* di Bill Watterson, sono totalmente estranee al concetto di prospettiva, inserendo i personaggi in ambienti semplici ed essenziali, spesso con sfondi completamente vuoti o minimamente dettagliati, estremamente funzionali alla storia che raccontano.

Questo fa riflettere sull'assoluta importanza della narrazione all'interno dell'economia di un fumetto. La storia dev'essere sempre focalizzata al primo posto nella gerarchia mentale di un cartoonist quando realizza i suoi lavori. Il disegno di ambienti, luoghi e spazi non funziona in maniera maggiore se eseguito con tratti realistici e se segue leggi prospettiche già strutturate, ma solo se si addice alle dinamiche di narrazione che si vogliono ottenere. Per una tavola di *Daredevil* raffigurante il supereroe mentre volteggia a capofitto tra i grattacieli di New York sarà indispensabile assoggettare lo spazio architettonico a leggi prospettiche più strutturate (fig. 13).

In questo modo si trasmetterà al lettore un senso di realismo dell'ambiente che lo porti a immedesimarsi nel senso di vuoto idealmente con-

14 – Charles M. Schulz, *Peanuts*

nesso all'azione compiuta dal personaggio nel disegno. Di conseguenza si identificherà con l'eroe e vivrà la storia in prima persona. In una strip dove Charlie Brown e Linus parlano tra loro appoggiati a un muretto (fig. 14), il senso di realismo prospettico dell'ambiente è completamente inutile, in quanto nella storia, formata da quattro vignette, la parte essenziale sarà il dialogo suddiviso in poche battute fondamentali. Al lettore non servirà, in questo caso, una percezione realistica dell'ambiente ma solo uno spazio il più possibile essenziale in cui osservare immediatamente le espressioni dei personaggi e leggere il contenuto dei balloon. Soprattutto per il poco spazio narrativo di una strip, l'ambiente sarà il più scarno d'informazioni possibile cosicché l'attenzione di chi legge si focalizzi subito sui personaggi, sulle loro azioni e sul dialogo.

Nel rappresentare due tipologie di storia differenti, dunque, i disegnatori dovranno affidarsi a leggi grafiche diverse affinché siano più funzionali possibili allo storytelling della vicenda che si vuole rappresentare. Il fumetto racconta storie, le immagini sono il mezzo attraverso cui si serve per farlo e la prospettiva e la costruzione di ambienti non è che uno strumento utile a un certo tipo di grafica a sua volta utile a esprimere un certo tipo di narrazione.

Le testimonianze seguenti diversificheranno non tanto sull'utilità della conoscenza classica della prospettiva, quanto sull'uso che dev'essere fatto di quest'ultima qualora si stia realizzando un fumetto con specifiche leggi narrative da seguire. È interessante notare, comunque, come molti degli interventi qui riportati siano concordi sul fatto che spesso, pur in ambiti in cui la costruzione della prospettiva è fondamentale, il disegnatore esperto può permettersi di costruire i suoi piani prospettici a occhio, senza ricorrere a regole matematiche. Il che dona al disegno un impianto più morbido, più naturale e meno schematico. L'universo in cui vivono i personaggi dei fumetti è sempre soggetto a regole, a volte alcune sono conformi a quelle del nostro universo, a volte no, l'importante è che queste regole non diventino schemi, o i personaggi più che vivere nei loro mondi immaginari sembreranno esservi imprigionati.

La prospettiva è fondamentale per la lavorazione di una storia a fumetti, come l'anatomia del resto.
È importante conoscerla per poi poterla interpretare e, non a caso, spesso viene stravolta nelle pagine a fumetti per consentire la riuscita dell'inquadratura. Di certo per ogni inquadratura nella vignetta non ci si ritrova a costruire con il righello tutti i punti di fuga, la si costruisce in maniera intuitiva, ma per poterlo fare bisogna conoscere la prospettiva classica in maniera viscerale altrimenti si rischia di perdersi.

(Carmine Di Giandomenico)

La prospettiva classica è molto utile all'inizio. Ad esempio al primo anno delle scuole di fumetto insegnano a usare in maniera molto accademica sia l'anatomia che la prospettiva, questo perché la cosa più importante nel disegnare fumetti è riuscire a far interagire i personaggi all'interno di un luogo, proprio come in un film in cui si posizionano i personaggi all'interno di un set. Ciò risulterebbe impossibile senza le conoscenze accademiche dell'anatomia e della prospettiva. All'inizio bisogna prestare molta attenzione a questo tipo di regole ma dopo un po' diverrà tutto automatico, è solo questione di lasciarsi andare.

(Giacomo Bevilacqua)

Sicuramente c'è bisogno di una sana elasticità mentale per adattare in modo intelligente le regole della prospettiva classica alle pagine di un fumetto, soprattutto per non impazzire con le linee che si intrecciano sui vari piani di fuga. Con un po' di esercizio si può riuscire anche a costruire una prospettiva a occhio, ma se non si fa attenzione è molto facile incappare in errori. Naturalmente oggi con l'uso del computer il disegnatore riesce a ovviare a un mancato studio della prospettiva, con l'inserimento di fondali fotografici (che successivamente vengono ridisegnati al tavolo luminoso) o addirittura avvalersi di un programma di nome Poser, dove si possono scaricare fondali in differenti angolazioni e prospettive essendo tutti modelli 3D. Ma questo, almeno per il sottoscritto, non è fumetto o comunque non quello che amano in molti.

(Gabriele Dell'Otto)

Per disegnare i fumetti sarebbe opportuno studiare la prospettiva classica. È importante a prescindere, si possono modificare e plasmare le cose solo una volta che si conoscono. Alcuni disegnatori non usano la prospettiva classica, io li ammiro visto che se non ho uno schema faccio fatica con la prospettiva.

(Elisabetta Melaranci)

È bene conoscere la prospettiva classica per la costruzione della pagina, però dipende molto da quello che si vuole e da quello che vuole l'editore e, soprattutto, da che tipo di fumetto si sta affrontando. Se si sta dise-

gnando un fumetto francese ci sarà bisogno di un disegno molto particolareggiato e, in quel caso, la conoscenza di una prospettiva di tipo classico sarà di grande aiuto. Io generalmente non la uso, so più o meno come funziona la prospettiva in modo accademico però quando vado a disegnare sulla tavola vado molto ad occhio. Dato che il mio stile di disegno è improntato verso un'interpretazione veloce e sintetica non ho bisogno di mettermi a ricercare esattamente la prospettiva giusta e corretta, l'importante è che funzioni.

(Werther Dell'Edera)

Per disegnare in un ambito di fumetto realistico bisogna conoscere la prospettiva come bisogna conoscere l'anatomia. Ma l'aderenza al realismo è tipica di alcune scuole, non è una conditio sine qua non per fare fumetti. In realtà si potrebbe anche realizzare un fumetto scevro da qualsiasi principio scolastico. Non serve niente di specifico per fare i fumetti, non serve neanche saper disegnare, il fumetto è segno, serve saper comunicare attraverso quei segni che poi vengono decodificati dal lettore.

(Roberto Recchioni)

È chiaro che l'utilizzo della prospettiva per costruire gli ambienti non è solo subordinato alla storia da raccontare in quanto tale, ma anche alla tipologia grafica in cui questa storia s'inscrive. Generalizzando molto si può dire che uno stile di fumetto quale quello italiano, è strettamente legato a schemi artistici classici. Sarà difficile trovare rielaborazioni prospettiche estreme in storie di Tex o Diabolik in quanto i fumetti italiani d'avventura sono ancora in larga parte fedeli a canoni di realismo dell'immagine. Va tenuto presente che trovarsi al lavoro su di un fumetto italiano classico darà scarsissime possibilità di elaborare un tipo di prospettiva che non segua alla lettera le regole artistiche canoniche.
Discorso distinto va fatto per ciò che concerne il fumetto umoristico, italiano e non. Solitamente le storie umoristiche si affidano a un impianto grafico che deve risultare molto morbido e rassicurante agli occhi dello spettatore. Immaginando una città rappresentata in un fumetto della Disney, ci accorgeremo che le linee prevalenti saranno curve e ci sarà pochissima adesione alla geometria, con alleggerimento massimo di angoli e spigoli. In questo caso la prospettiva canonica fungerà come base su cui ideare gli sfondi, ma non come legge fondamentale. In un fumetto umoristico sarà ben più importante che l'ambiente sia coerente con lo spirito della storia raccontata piuttosto che con le leggi matematiche.
Si faccia attenzione a non cadere in un errore generalizzante, ad esempio le storie di Zio Paperone realizzate in Usa dall'artista Don Rosa sono tutt'altro che esenti da leggi prospettiche. L'autore infatti è solito inserire i suoi personaggi in vedute prospettiche fortemente cariche d'effetto spettacolare, rapportabile al modo di rappresentare gli ambienti nei comics di supereroi. Confrontando le storie americane di Zio Paperone

sulla testata *Uncle Scrooge* con quelle realizzate in Italia per il settimanale *Topolino* si noterà una grande disuguaglianza di stili, soprattutto per ciò che concerne le ambientazioni. Lo stile Disney italiano ha un impianto decisamente virato più al cartoonesco che all'epico avventuroso, legandosi alla perfezione al tipo di narrazione improntata per un lettore giovanissimo. Le pubblicazioni Disney americane, meno settoriali come target di pubblico, sono soggette a regole proprie anche ai comics non umoristici. Si pensi ad esempio alla coerenza di *continuity* assolutamente mutuata su quella dei comics di supereroi proprio da Don Rosa, rispetto alle storie autoreferenziali e autoconclusive presenti su *Topolino*.
Anche affrontando stessi personaggi e stessi temi, due scuole differenti come quella italiana e quella statunitense si approcciano alla grafica prospettica in maniera totalmente distinta, restando coerenti, però, alla tipologia di narrazione in cui desiderano inserire le proprie pubblicazioni. Per quel che riguarda le prospettive visionabili in qualsiasi fumetto d'avventura statunitense, bisogna invece tener presente che l'effetto spettacolare dev'essere preponderante.
La scuola americana è fortemente strutturata su un impatto grafico decisamente iper-realistico, dove le leggi del realismo vengono letteralmente estremizzate per rendere più emozionante la narrazione. Sebbene molti autori americani conoscano alla perfezione la prospettiva classica, si trovano in continuazione a stravolgerla, tracciando vedute prospettiche estreme, totalmente idealizzate e impossibili da riprodurre con un'ipotetica fotografia dell'ambiente inquadrato. È una conseguenza del fatto che i protagonisti dei comics americani sono generalmente supereroi, esseri dagli enormi poteri che già dal nome si presentano come *bigger than life*. La narrazione supereroica è sempre virata all'eccesso, proprio per accentuare la potenza e la straordinarietà dei suoi protagonisti. Per questo motivo anche gli ambienti dovranno essere rappresentati in empatia con essi, e la prospettiva si dovrà piegare alla spettacolarità del narrato con raffigurazioni in cui gli effetti di velocità, altitudine, profondità, vuoto, saranno portati all'eccesso grazie a un'accentazione massima dei punti di fuga.
Non si tratta naturalmente di una legge, nei comics supereroici è comune trovare scene soggette a un tipo di prospettiva canonica. Si pensi ad esempio alle scene quotidiane che accolgono i protagonisti confinati nelle loro identità segrete. Sarà molto difficile trovare eccessi prospettici a casa di Peter Parker o nell'ufficio del «Daily Planet» dove lavora Clark Kent, mentre sarà ben più frequente trovarli in scene in cui i due agiscono sotto l'identità di Spider-Man e di Superman. L'ambiente deve sempre essere contiguo ai personaggi e alle situazioni in esso compresi. Se Clark Kent si trova nel suo appartamento a dialogare con Lois Lane, lo spazio che lo circonda dovrà trasmettere un senso di tranquillità e di quotidianità (fig. 15), mentre se Superman si lancia in una delle

15 – John Byrne, *The Man of Steel* (DC Comics) da *Le avventure di Superman* (Planeta De Agostini)

sue missioni supereroiche l'ambiente dovrà entrare in empatia col narrato attraverso estremizzazioni prospettiche che diano all'insieme un senso di forte drammaticità ed epica (fig. 16).
Un discorso distinto dev'esser fatto per i fumetti giapponesi. Nei *manga* è frequente uno schematismo prospettico di stampo quasi architettonico che all'occorrenza si flette sulle dinamiche di velocità e di cinèsi sempre di grande impatto nei fumetti orientali. Bisogna comprendere che molti *mangaka* considerano l'ambiente come un vero personaggio, animato di vita propria quanto i protagonisti della vicenda e che, in quanto tale, recita con loro nella narrazione. In questo caso la prospettiva classica sarà utile per strutturare alcune situazioni narrative e totalmente inutile per strutturarne delle altre. È frequentissimo trovare nei manga scene di estremo dinamismo in cui l'ambiente che fa da sfondo alle storie si deforma letteralmente fino a divenire null'altro che segni grafici e linee cinetiche (fig. 17).
In altre situazioni, invece, l'ambiente scompare completamente lasciando i personaggi tracciati su sfondo bianco. Questo artificio si utilizza per sottolineare un'emozione forte provata dal protagonista (paura, sorpresa, felicità, scarica d'ira o d'adrenalina) che pone letteralmente l'intero contesto in secondo piano, fino a scomparire (fig. 18). L'ambiente può venire eluso per dare importanza a un particolare. Si pensi ai fumetti d'azione in cui i pugni o i calci dei protagonisti si raffigurano senza sfondo o solamente con linee cinetiche come tale. In questo caso i manga strutturano la gerarchia tra sfondo e azione in maniera prettamente concettuale: l'importanza del gesto o dello spazio sarà sottolinea-

16 – John Byrne, *The Man of Steel* (DC Comics) da *Le avventure di Superman* (Planeta De Agostini)

ta da una maggior attenzione grafica all'occorrenza all'uno o all'altro. Nulla è più funzionale del disegno giapponese e di quello americano per comprendere la completa arbitrarietà dell'utilizzo della prospettiva nel disegnare fumetti. Conoscerla è utile per realizzare scene e ambientazioni specifiche, ma soprattutto al fine di deformarla in maniera efficace per rendere il più potenti e avvincenti possibile le storie raccontate. Immaginare il fumetto in maniera troppo schematica e geometrica potrebbe portare alla realizzazione di disegni privi di spessore e di personalità, spesso concentrarsi sul far quadrare al millimetro ogni elemento prospettico annulla la morbidezza del tratto e l'immediatezza del narrato. È importante che gli studi prospettici fungano da base per elaborarne in seguito una personale visione.

Il fumetto non è un fotoromanzo, quindi ogni elemento presente nella vignetta può essere piegato a seconda delle necessità narrative che si

17 – Katsuhiro Otomo, *Domu – Sogni di bambini, I classici del fumetto di Repubblica – Serie Oro* (Panini Comics)

18 – Katsuhiro Otomo, *Domu – Sogni di bambini, I classici del fumetto di Repubblica – Serie Oro* (Panini Comics)

hanno. La scuola americana ha fatto dell'aberrazione prospettica un tratto stilistico estremamente tradizionale, Neal Adams l'ha portata a livelli estremi (fig. 19). *Allo stesso modo se si lavora in un fumetto estremamente coerente nelle inquadrature e che aderisce fortemente ai canoni di realismo cinematografici e fotografici non si può barare sulla prospettiva.*

(Roberto Recchioni)

In molti fumetti ci sono delle prospettive che non potrebbero mai funzionare davvero, ma a volte l'occhio inganna e quindi il disegnatore si può permettere delle "licenze grafiche" per amor di narrazione. Nei fumetti è tutto finalizzato alla narrazione, la prospettiva e l'anatomia contano molto, ma la cosa più importante è lo storytelling. Se in una tavola si sente la necessità di dare l'impressione della caduta o dell'impatto, anche il luogo deve recitare insieme al personaggio, e per questo a volte è funzio-

19 – Neal Adams, *Batman* (DC Comics)

nale stravolgerlo. Se una prospettiva è impossibile ma funziona va bene così.

(Giacomo Bevilacqua)

La prospettiva a volte va stravolta, cambiandone le regole classiche. Si prenda ad esempio la linea dell'orizzonte – la linea immaginaria dove vanno inseriti i punti di fuga – che rappresenta la linea degli occhi e che permette di realizzare un'inquadratura panoramica perfetta, come la visuale dell'avventore che vede la scena rappresentata. L'altezza di quella linea risulterà essere l'indicazione degli occhi di tutti i personaggi in prospettiva. Ma se, invece, si vuole dare importanza ed eticità a un personaggio, questa linea di costruzione può essere spostata e dalla linea degli occhi viene abbassata o alzata a seconda delle inquadrature scelte.

(Carmine Di Giandomenico)

Le aberrazioni prospettiche sono ciò che di più divertente e interessante un disegnatore può realizzare. Di solito basta adattare le regole fondamentali della prospettiva classica (quelle dal basso o dall'alto sono le più utilizzate) alle esigenze della sceneggiatura. Il computer aiuta molto in questi casi, ma toglie molto del divertimento nel disegnare.

(Gabriele Dell'Otto)

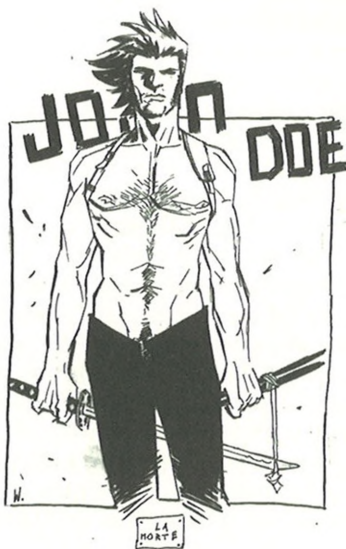
Io sono fortunata perché lavorando su fumetti umoristici uso tante linee curve – e non le traccio con il curvilinee faccio tutto a mano libera –, quindi, anche se il disegno prospetticamente non è corretto l'importante è che funzioni.

(Elisabetta Melaranci)

Capitolo quarto

LA FIGURA

Non c'è dubbio che il fondamento di ogni storia a fumetti sia il personaggio. Gli ambienti e gli oggetti finora considerati devono sempre essere visti in correlazione al personaggio (o ai personaggi), unico fulcro narrativo di ogni comic book in quanto tale. I fumetti mettono continuamente in scena corpi in movimento, questi possono essere tanto canoniche riproduzioni grafiche di corpi umani – più o meno riconoscibili dal lettore come corrette rappresentazioni degli abitanti del "mondo reale" – quanto di più lontano si possa pensare. Ma persino i supereroi muscolosi come dei olimpionici, mostri deformi o animali antropomorfi restano sempre e comunque corpi.
È fin troppo ovvio asserire che il nucleo vero e proprio del disegnare fumetti risiede nel disegnare corpi. Se in un fumetto non funziona il personaggio non funzionerà nient'altro. È vero anche, però, che il fine del cartoonist non sarà mai solo quello di fornire figure anatomicamente corrette e formalmente armoniche. Il disegnatore di fumetti, ci teniamo a ricordarlo, non è un docente di belle arti ma è fondamentalmente un narratore. Ogni corpo da lui rappresentato dovrà sempre interagire coerentemente con lo spazio che lo circonda, con gli oggetti in esso compresi e con una risma quanto mai variegata di altri corpi, più o meno a esso subordinati.
Il primo passo per avvicinarsi allo studio di una figura è quello di prendere in considerazione l'anatomia e le proporzioni. La tavola anatomica resta uno strumento fondamentale e utile al disegnatore per orientarsi sulla muscolatura umana. Bisogna tener presente che lo studio e la conoscenza dei muscoli non serve solamente a chi ha intenzione di disegnare personaggi muscolosi. È chiaro che un disegnatore di supereroi o di altri fumetti d'azione in cui i protagonisti sono spesso uomini e donne aitanti e atletici, con muscoli ipertrofici in bella vista, deve padroneggiare al massimo la muscolatura umana per non cadere in ingenuità grafiche. Ma è vero anche che l'anatomia, il numero dei muscoli e il loro posizionamento resta uguale per qualsiasi altro personaggio umano o umanoide.

01 – Werther Dell'Edera, *Loveless* (DC Comics)

02 – Werther Dell'Edera, *John Doe* (Eura Editoriale)

Conoscere l'anatomia è importante per un artista all'opera su qualunque fumetto. Sapere dove i muscoli si attaccano gli uni agli altri, rispettare la loro forma e lunghezza servirà non solo a rendere potente un disegno di Thor [☞ **1. Gabriele Dell'Otto – Thor**], ma a comprendere l'anatomia dell'uomo e della donna comuni, rendendo interessante e credibile graficamente qualsiasi personaggio, protagonista o comprimario, atletico o meno. Basti analizzare queste tre immagini di Werther Dell'Edera (fig 1, fig. 2 e fig. 3) per capire il valore di diversificare l'anatomia a seconda del personaggio raffigurato: per il cowboy Wes Cutter si preferisce un fisico più segaligno e spigoloso, per John Doe un corpo asciutto e atletico mentre per il Pu-

03 – Werther Dell'Edera, *The Punisher* (Marvel Comics)

nitore una muscolatura potente e massiccia. Più cresce l'importanza della predisposizione fisica del personaggio all'interno della storia, maggiore sarà la sua risultanza fisica.
Da queste due immagini di Gabriele Dell'Otto (fig. 4 e fig. 5) si evince come anche nella raffigurazione supereroica, solitamente più predisposta a estremizzazioni fisiche, sia utile diversificare i corpi. Alla muscolatura ipertrofica e iperrealista di Hulk si affianca quella di Capitan America, sempre poderosa ma più canonica rispetto alle proporzioni umane, mentre Magneto, che ha poteri energetici e non fisici, è ritratto con un fisico più snello.
Si tengano presenti alcuni accorgimenti standard per tracciare uno schema di figura umana utilizzabile come esoscheletro plasmabile per gran parte dei personaggi che si vorranno realizzare. Raffigurando un essere umano, maschile o femminile, si deve considerare che la dimensione della testa va riportata altre sette volte rispetto all'altezza totale del corpo in posizione eretta (fig. 6). Per modulare altezze e proporzioni dei vari personaggi è sempre utile partire dalla dimensione della testa. Se si vuole tratteggiare più minuta e aggraziata una figura di donna rispetto a quella di un uomo si deve rendere la testa della prima leggermente

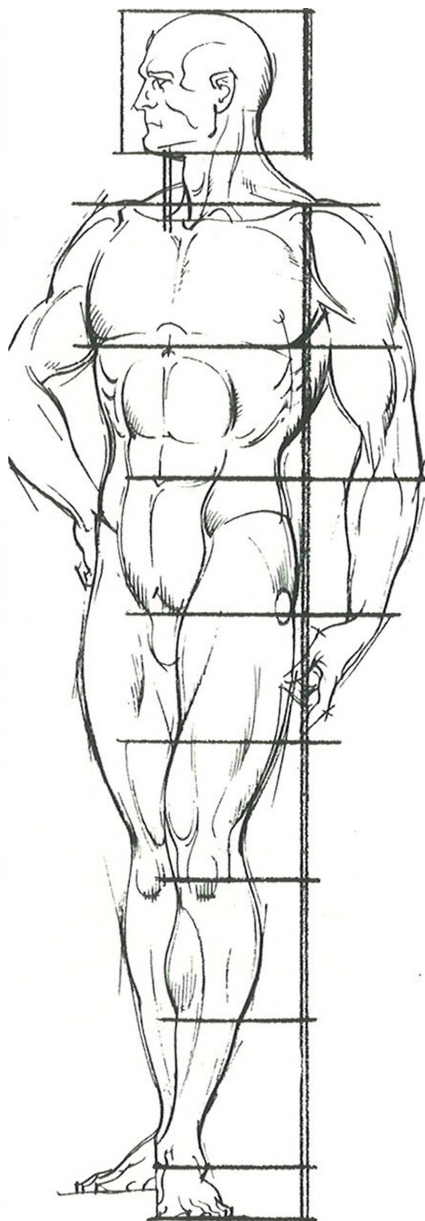
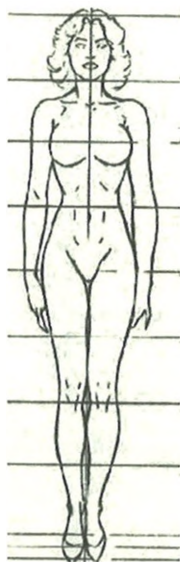
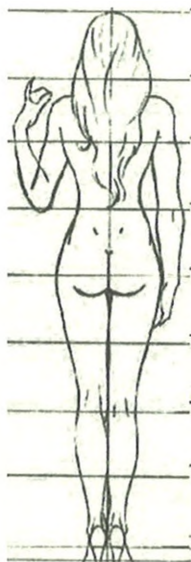
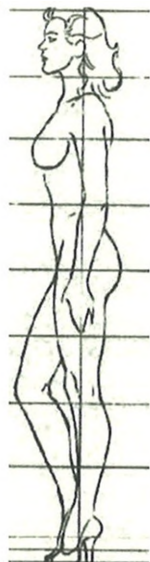
04 – Gabriele Dell'Otto, *Ultimate Origins* (Marvel Comics)

05- Gabriele Dell'Otto, *Ultimate Origins* (Marvel Comics)

più piccola di modo che le proporzioni siano, di conseguenza, tutte lievemente ridotte. I tratti con cui si tracciano i corpi femminili dovranno essere più morbidi rispetto a quelli usati per i corpi maschili che presenteranno maggior uso di linee angolari (fig. 7, fig. 8 e fig. 9). La lunghezza delle braccia di una figura eretta e statica deve raggiungere la metà della coscia, le articolazioni delle braccia cadere all'altezza precisa dell'ombelico, il bacino deve essere sempre più stretto delle spalle per l'uomo e largo quanto le spalle per la donna.

Si tratta, chiaramente, di generalizzazioni, i personaggi dei fumetti sono quanto di più variegato e fantasioso si possa immaginare e posseggono anatomie anche largamente fuori dall'ordinario.

Conoscere le dimensioni standard del corpo umano e la forma dei muscoli servirà a fornire una base anche a chi si vorrà cimentare con personaggi non canonici.

L'Incredibile Hulk (fig. 10) non seguirà la legge che vuole la dimensione della testa sette volte inscritta nel suo corpo, ma avrà una testa molto ridotta rispetto all'enormità del fisico. Non tutte le donne dei fumetti avranno il bacino largo come le spalle, molte protagoniste formose potranno averlo anche ben più largo – basti pensare a Witchblade o alla Fujiko di *Lupin III* – e non tutte saranno più minute degli uomini, amazzoni come She-Hulk o Wonder Woman dovranno, anzi, essere più alte e possenti degli uomini comuni a loro subordinati.

06 – Burne Hogarth, *Anatomia Dinamica* (Ikon Editrice)

07 – Proporzioni anatomiche della figura femminile di fronte

08 – Proporzioni anatomiche della figura femminile di dietro

09 – Proporzioni anatomiche della figura femminile di profilo

Spesso, poi, la raffigurazione di personaggi umoristici lascerà maggiore spazio interpretativo: in queste tre immagini di Elisabetta Melaranci (fig. 11, fig. 12 e fig. 13), l'autrice, pur riconoscendo le regole anatomiche femminili, si è maggiormente preoccupata di rendere le figure morbide e accattivanti come viene richiesto dal suo stile giocoso e cartoonesco. Resta fondamentale padroneggiare uno schema comune a tutti i corpi in modo da caratterizzarlo a piacere per rendere ognuno particolare. Risulta utile in questi casi il classico manichino per artisti, in quanto riproduce fedelmente le proporzioni e le articolazioni standard di un corpo umano. L'importante è, per esercitarsi sulle figure statiche o in movimento, dimenticare i personaggi specifici che si vuole disegnare e realizzare figure neutre come i manichini. Esercitandosi con queste figure, si inizierà a prendere confidenza con le proporzioni e le possibilità articolari permesse dal corpo, di modo che una volta assunte, si potranno applicare ai propri personaggi favoriti.
Si ricordi sempre che tutti i personaggi dei fumetti, da Superman a Paperino, da Capitan Harlock a Braccio di Ferro, devono apparire coerenti e realistici. Si eviti di cadere nell'errore che vuole i personaggi fantastici esenti da regole solo perché non sottostanno a schemi confacenti a quel-

10 – Gabriele Dell'Otto, *Ultimate Origins* (Marvel Comics)

11 – Elisabetta Melaranci, *Bagno*

12 – Elisabetta Melaranci, *Bilancia*

13 – Elisabetta Melaranci, *Cappello*

li della realtà conosciuta. Ogni personaggio ha una propria anatomia, con regole e proporzioni precise che non devono variare, e con forme continue e corrette su cui basarsi mentre lo si disegna.
Le testimonianze riportate di seguito ribadiscono che padroneggiare uno schema anatomico standard non è che il primo passo, adattarlo alle proprie esigenze artistiche è il secondo, considerare i personaggi come corpi coerenti e vivi è il fine ultimo.

La conoscenza dell'anatomia è fondamentale, come per la prospettiva. Il disegno del fumetto non deve essere classico o figurativo a prescindere, ma si può partire dall'anatomia classica per poi interpretarla in maniera personale.

(Carmine Di Giandomenico)

14 – Gabriele Dell'Otto, *Superman* (DC Comics)

15 – Gabriele Dell'Otto, *Ultimate Origins* (Marvel Comics)

Conoscere l'anatomia classica è importantissimo. Anche se personalmente non conosco tutti i muscoli e tutti i nervi è importante conoscere le proporzioni; come si muove la figura umana e almeno i muscoli principali; come si attaccano alcune parti del corpo; quello che un corpo può e non può fare; dove si piega il braccio e le dita delle mani; avere, insomma, un'idea di base di quella che è la struttura umana canonica e classica. Io posso disegnare Kim Possible *o* Teamo Supremo[1] *comunque c'è sempre anatomia dentro. Tutti i personaggi hanno un'anatomia, le basi sono sempre le stesse, le articolazioni sono quelle, anche se le dimensioni delle braccia e delle gambe possono variare, il movimento che fanno non cambia. Io lavoro sempre con la costruzione anatomica.*

(Elisabetta Melaranci)

L'anatomia classica non è fondamentale per chi disegna fumetti ma sicuramente è quanto di più interessante, complesso, ardito e completo un

disegnatore possa prendere come riferimento, é una fonte continua di ispirazione.

(Gabriele Dell'Otto)

Usare o meno un'anatomia canonica è una questione estremamente soggettiva, a seconda di come si impara a disegnare si hanno delle priorità che si vogliono esprimere nel disegno. Come nel caso della prospettiva, è importante conoscere l'anatomia per sapere dove mettere le mani quando si disegna, di modo che, poi, tutto ciò che si disegna funzioni. Però si può piegare l'anatomia alle proprie volontà, a quello che si desidera e a quello che serve. Ad esempio i fumetti supereroistici hanno fatto dell'esasperazione anatomica il loro punto di forza, aggiungendo muscoli che non esistono, ingrandendo a dismisura alcune parti del corpo e rimpicciolendone altre. Io non mi considero un disegnatore supereroistico e, parlando di anatomia, le figure che disegno generalmente non riescono ad arrivare all'esasperazione fisica. Però anche quel tipo di fumetti nasce sulla base di un disegno anatomico corretto che ogni autore conosce, o che almeno dovrebbe conoscere.

(Werther Dell'Edera)

Io non credo che un disegnatore di fumetti debba conoscere l'anatomia. Io penso che ci sono fumetti con ottimi autori che non hanno la minima concezione dell'anatomia e neppure gli interessa averla. Nel fumetto non serve saper disegnare, Persepolis *di Marjane Satrapi dimostra che una persona non dotata di capacità di disegno può comunque realizzare un capolavoro fumettistico. Una struttura accademica di disegno serve per realizzare un fumetto realistico, in altri ambiti il fumetto si può fare anche con cerchi e bastoncini. Se ciò funziona narrativamente funzionerà sempre.*

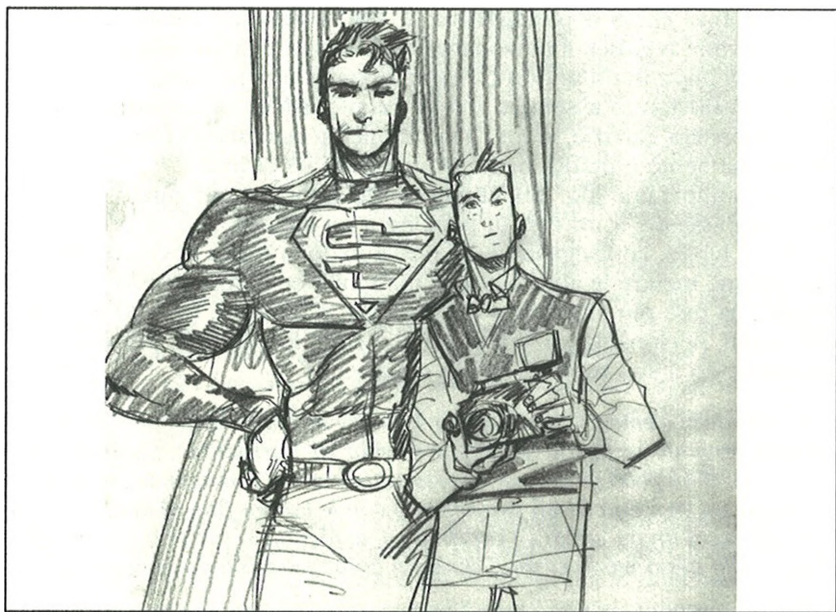
(Roberto Recchioni)

Conoscendo e padroneggiando l'anatomia umana un disegnatore potrà utilizzarla come strumento significante vero e proprio. Disegnare un personaggio con uno specifico corpo e con specifiche proporzioni non è solo una scelta illustrativa ma anche fortemente narrativa. Un personaggio positivo avrà ad esempio una struttura fisica differente da uno negativo, e così il protagonista rispetto ai comprimari o, ancora di più, rispetto ai personaggi che fanno da sfondo alla vicenda. Solitamente un personaggio positivo dei fumetti ha caratteristiche da cui già si evince la sua giustezza d'intenti: una postura retta, lo sguardo mai dimesso, una fisicità atletica e, in genere, forme regolari e strutturalmente continue.

16 – Gabriele Dell'Otto, *Carnage* (Marvel Comics)
[☞ **2. Carnage**]

17 – Werther Dell'Edera, *Girl*

18 – Joe Madureira, *Battle Chasers* (WildStorm Productions) **(☞ 3. Battle Chasers)**

Si può osservare in queste immagini dedicate a due classici supereroi, Superman e Capitan America (fig 14 e fig. 15), come il disegnatore Gabriele Dell'Otto li ritragga con il busto eretto, il petto in fuori, la schiena perfettamente dritta, i pugni chiusi a sottolineare la loro prontezza all'azione e le gambe divaricate a esprimere una loro posizione salda e sicura sul terreno. Di rimando l'anatomia dei personaggi negativi avrà connotazioni di squilibrio, posture curve, fisici ossuti e spigolosi, corpi eccessivamente alti o bassi, magri o grassi, muscolature eccessive o cerebri ipertrofici.
Basta comparare alle forme e alle posture degli eroi positivi l'immagine di un classico malvagio come Carnage (fig. 16): in questo caso Dell'Otto preferisce utilizzare linee spezzate e appuntite per trasmettere un'idea d'aggressività e minaccia, soprattutto nelle mani, ritratte come vere e proprie armi d'offesa. L'autore raffigura, inoltre, il personaggio in posizione obliqua, con le spalle curve e la testa inclinata per conferirgli una generale perdita di equilibrio.
Lo stesso può dirsi per le protagoniste femminili, solitamente caratterizzate da un fisico avvenente, gambe lunghe e affusolate, forme generose (fig. 17 e fig. 18), in contrapposizione con le antagoniste dove la bellezza del corpo può essere ancora più accentuata sino a scadere nel lascivo, o completamente annullata attraverso deformità fisiche simili a quelle elencate sopra.
È importante che i protagonisti si differenzino non solo dagli antagonisti

19 – Giacomo Bevilacqua, *Superman e Jimmy Olsen* (DC Comics) – Disegno inedito realizzato unicamente per la pubblicazione su questo libro.

– che in quanto loro doppi speculari detengono uno stesso peso spettacolare e drammatico nella narrazione –, ma anche dal cosiddetto cast di comprimari che li circonda. Sovente i personaggi principali emergono in quanto tali proprio per le loro caratteristiche fisiche più accattivanti rispetto a quelle della gente che li circonda. I co-protagonisti dovranno sempre avere corpi subordinati a quelli degli eroi, si pensi a Groucho rispetto a Dylan Dog o ad Alfred e al Commissario Gordon rispetto a Batman: gli eroi saranno più alti, più avvenenti e con una struttura fisica più imponente, spalle più larghe, punto vita più stretto, gambe più lunghe, braccia più potenti e via dicendo. Ciò si deduce chiaramente in questa immagine disegnata da Giacomo Bevilacqua in cui Superman – il protagonista – è affiancato a Jimmy Olsen – un comprimario – (fig. 19): subito spicca lo scarto d'altezza tra i due e la differenza fisica, ma è importante notare come anche la postura – fiera e decisa per Superman, curva e un po' goffa per Jimmy –, o le espressioni del volto – sicura e solare per Superman, spaurita per Jimmy – differenzino immediatamente i piani dei personaggi.

Ancora maggiore dovrà essere lo scarto fisico tra il protagonista e gli uomini comuni, ossia tutto lo sconfinato cast di comparse che appaiono in una, due vignette e poi mai più. È utile esercitarsi a tratteggiare con caratteristiche comuni questo tipo di personaggi, magari più proprie a quelle del "mondo reale" che a delle icone idealizzate. Il lettore dovrà

capire subito chi è il protagonista al solo osservarlo in una vignetta, anche se non conosce il personaggio o la storia. Si immaginino le scene in cui Tex entra in un saloon o Conan entra in una locanda, tutti gli altri avventori dovranno assumere quelle caratteristiche di quotidiano realismo (sporcizia, calvizie, adipe) assolutamente estranee all'eroe che deve immediatamente e graficamente primeggiare su di loro.
In questa immagine (fig. 20), Elisabetta Melaranci ha raffigurato una protagonista assieme a un cast di persone a lei subordinate. Si noti come, in primo luogo, la disegnatrice ha posizionato la prima al centro dell'inquadratura, mentre le altre figure ai margini. Per sottolineare la sua centralità, l'ha resa più alta e fiera di chiunque la attorni e ha fatto in modo che molti personaggi di contorno dirigano lo sguardo verso di lei, accentuando il suo ruolo di fulcro della scena.

Ci sono degli elementi standard per stabilire le categorie dei personaggi e questi vengono utilizzati sempre per amor di narrazione. Quando, ad esempio, si ha poco spazio per la presentazione dei protagonisti, d'impatto l'entrata in scena di un personaggio con le labbra fine, il naso aquilino, gli occhi un po' stretti e i capelli unti, lo identifica subito come "il cattivo". Allo stesso modo ci sono elementi caratterizzanti da seguire quan-

20 – Elisabetta Melaranci , *La fiera delle vanità*

do si realizzano personaggi già ben conosciuti dal pubblico: un uomo muscoloso con una giacca del vestito visibilmente stretta, gli occhiali e il ciuffo tirato indietro, viene subito riconosciuto dal lettore come Clark Kent, non ci si può sbagliare! Comunque c'è da tener presente che ultimamente gli scrittori e i disegnatori molto in gamba hanno iniziato a stravolgere questo tipo di stereotipi. Ad esempio la serie The Boys *di Garth Ennis presenta una storia in cui i classici arcinemici vengono stravolti e visti come fossero "i buoni". Ultimamente si è usciti dallo schema tipico del fumetto, sperimentando molto, ma parlando di fumetto "classico" effettivamente esistono degli stereotipi da tener presente per ciò che riguarda i cattivi, i buoni, le supereroine e i supereroi. Ad esempio nel realizzare una scena in cui Superman dialoga con Jimmy Olsen la differenza fisica tra i due si deve notare subito per definire bene i piani tra i personaggi. Chi è predisposto per gli atti supereroici deve avere una struttura fisica adatta. Jimmy Olsen che è un fotografo, un giornalista, deve avere un fisico da comprimario, da "comparsa".*

(Giacomo Bevilacqua)

Per ciò che concerne i cattivi Disney, gli uomini di solito sono molto alti, molto spigolosi come Jafar di Aladdin, *Anton Ego, il critico di* Ratatouille, *magrissimo e con il volto molto scavato o l'Uomo con la Bombetta di* Meet the Robinsons, *anche lui molto magro e con il mento appuntito. I grassi, invece, sono goffi, non sono mai veramente cattivi, altrimenti si passa a una forma un po' laida come ad esempio quella di Medusa di* Bianca & Bernie *con quel grasso floscio. Bisogna tener presente, comunque, che le serie Disney su cui lavoro – spesso tratte dai film – possiedono, ognuna, una propria linea caratterizzante, per esempio in* Lilo & Stitch *tutte le linee sono esclusivamente curve, non c'è mai un angolo né nei personaggi né nei fondali, invece in* Hercules *o nelle* Follie dell'Imperatore *le linee sono tutte spaccate, secche, nette; ci deve sempre essere una linea di base, una scelta stilistica. In questo è ovvio, comunque, che la principessa avrà sempre un portamento più regale, nelle movenze ma anche nel modo in cui prende le cose, toccherà sempre tutto con i polpastrelli, una principessa non avrà mai il pugno chiuso. La massaia o la fornaia, invece, avranno tutto un altro tipo di recitazione e avranno anche delle brutture estetiche rispetto alla principessa che dev'essere perfetta per antonomasia. Generalmente, comunque, i protagonisti sono sempre quelli più accattivanti, anche graficamente, perché devono dare più nell'occhio. Se una persona molto alta, molto spigolosa, molto austera viene subito identificata come il cattivo, una tracciata con linee morbide sarà vista, all'opposto, come l'eroe. I personaggi positivi hanno gli occhi grandi, il naso e la bocca molto piccoli, mentre i personaggi negativi mostrano spesso i denti. In quasi tutti i cattivi, i denti sono ben marcati così come le gengive, hanno tutti delle grandi bocche in modo che quando ghignano l'espressione sia ancora più rimarcata.*

(Elisabetta Melaranci)

Se si vuol identificare un personaggio in una stanza come il protagonista, c'è solo un modo per farlo, posizionarlo nella vignetta al centro dell'inquadratura (fig. 21). *Banalmente si possono differenziare, poi, i protagonisti dagli antagonisti dando delle caratteristiche fisiche negative ai cattivi, sopracciglia più pronunciate, uno sguardo più severo o una bocca più larga che gli conferiscano dei tratti meno regolari rispetto ai personaggi positivi.*

(Werther Dell'Edera)

Per le caratterizzazioni dei personaggi ci si può basare su foto di persone reali, molto spesso attori di cinema, ma personalmente cerco di evitare questa soluzione perché il risultato lo trovo freddo. Preferisco lavorare sull'espressività dei personaggi con l'esagerazione e l'estremizzazione delle loro espressioni per poterli rendere vivi e per non farli assomigliare a delle foto trasposte. Mentre per i corpi basta riuscire a entrare nella visione dello sceneggiatore o di quello che l'autore vuole in quel specifico soggetto. Per differenziare un personaggio buono da uno cattivo è importante che si focalizzino due presupposti: l'eroe deve avere un volto rassicurante, deciso, che rappresenti la sua forza, mentre il cattivo o l'antieroe deve essere tagliente nel segno e dal volto inquietante.

(Carmine Di Giandomenico)

Se si vuole aderire a una certa retorica del fumetto allora sapremo che il supereroe è quello col petto grande, la mascella squadrata, lo sguardo alto e la vita stretta, si tratta di canoni. Il cattivo massiccio avrà la testa piccola e il corpo sproporzionato mentre il cattivo intelligente avrà occhi grandi estremamente distanziati e il capo enorme, ma sono chiaramente degli stereotipi. Questi canoni narrativi sono funzionali a una decodifica estremamente elementare che il fumetto moderno ha relativamente superato.

(Roberto Recchioni)

Il fumetto è un linguaggio che permette di utilizzare tanti mezzi per raggiungere i suoi scopi narrativi. I corpi dei personaggi devono fornire al lettore quante più informazioni possibili su di loro. La ricchezza del fumetto permette al disegnatore di fornire attraverso la raffigurazione dei corpi anche nozioni psicologiche sul personaggio. Spesso nei comics la figura dei protagonisti non è che la rappresentazione in concreto del loro spirito. Un uomo retto e fermo nei suoi ideali – si immagini un tutore della legge rigido e incorruttibile come Dick Tracy – dovrà dimostrare queste sue caratteristiche psicologiche immediatamente nella sua resa grafica e di conseguenza sarà disegnato con linee secche, angoli e spigoli, e la sua figura si realizzerà soprattutto su linee rette.
All'opposto una donna sinuosa e sensuale dovrà essere provocante nello spirito e nel corpo, e sarà sviluppata tutta con linee curve e mor-

21 – Werther Dell'Edera, *X-Force – Ain't No Dog* (Marvel Comics)

22 – Jack Davis, *The Old Witch* (EC Comics)

23 – Jack Davis, *The Crypt Keeper* (EC Comics)

bide evitando completamente le linee rette e spezzate di cui si diceva sopra. Un personaggio mostruoso o mentalmente instabile, dovrà essere costruito su linee oblique che rendano la sua distorsione psicologica. Su questi personaggi si può spaziare al punto da sfociare nel caricaturale per trasmettere al lettore la nevrosi, l'insania e la malvagità che essi rappresentano. Il fumetto è proprio questo: rappresentazione. Ogni personaggio dovrà essere una messa in scena del proprio intimo, della propria psicologia. Il tratto con il quale si delineano i loro corpi dovrà tener presente tutte le dinamiche esterne e interne, evidenti e celate, ovvie e meno ovvie, che intercorrono nella storia di quel protagonista in modo da farne subito una funzionale sintesi significante. In questo modo ogni corpo disegnato sarà subito un'icona.

Sulle caratteristiche fisiche che indicano il carattere – senza andare a scomodare Lombroso – più si va verso il realismo più decade la possibilità che un volto possa dire in anticipo se un personaggio è malvagio o è buono. Nel "mondo reale" chi è cattivo non porta sul volto i segni della malvagità. Esiste, però, anche una scuola di fumetto che si basa molto di più su un approccio espressionista che usa tutti gli strumenti, addirittura l'inchiostratura, per dare informazioni sulla natura dei personaggi. In questi casi si avranno inchiostrazioni più luminose sui protagonisti e più oscure sui malvagi, basti citare gli splendidi fumetti di Harvey Kurtzman della EC Comics[3] *in cui i cattivi erano l'emblema di tutto ciò che poteva essere caricaturato, con volti tracciati con segni grossi* (fig. 22 e fig. 23). *Il bello del fumetto è che permette di comunicare emozioni anche con elementi che non sono strettamente legati alla storia o ai dialoghi, ma anche attraverso il semplice segno. Più si va verso il realismo più i mezzi del*

24 – Gabriele Dell'Otto, *Secret Invasion* (Marvel Comics)
{☛ **4. Secret Invasion**}

25 – Gabriele Dell'Otto, *Spider-Man* (Marvel Comics)

26 – Gabriele Dell'Otto, *Daredevil* (Marvel Comics)
[☞ **5. Daredevil**]

fumetto vengono appiattiti, più si va verso l'espressionismo più si può spaziare.

(Roberto Recchioni)

La psicologia del personaggio dev'essere, innanzitutto, ben spiegata dallo sceneggiatore. Io lavoro con degli sceneggiatori che generalmente hanno ben chiaro in mente ciò che vogliono a livello di caratterizzazione e, di rimando, me lo indicano precisamente. Dopodiché per rendere a livello grafico la psicologia dei personaggi non c'è un metodo vero e proprio, soprattutto perché il fumetto moderno non aderisce più a dei canoni facili di caratterizzazione. Si è cercato di andare oltre gli stereotipi, perché ci si è resi conto che i personaggi dovevano avere delle sfaccettature più ampie possibili. Non c'è un modo specifico, è questione di sensibilità, l'importante è leggere con attenzione ciò che vuole lo sceneggiatore e parlarne con lui, in seguito si devono fare prove su prove di disegno sulle sensazioni che dà ciò che si trova descritto nella sceneggiatura. Io mi trovo meglio con sceneggiatori che mi lasciano più campo libero, comunque è chiaro che se lo sceneggiatore ha scritto una storia, ha una sua esigenza narrativa che io rispetto sempre appieno. Se in alcune situazioni mi richiede delle cose specifiche io cerco di accontentarlo in tutti i modi possibili. Ad esempio nella mia collaborazione con Roberto Recchioni siamo arrivati a un punto di reciproca fiducia in cui lui nelle

sue sceneggiature mi lascia sempre abbastanza spazio, al di là dei casi in cui ha un'idea ben precisa che, allora, mi richiede. Fondamentalmente questo accade perché ci fidiamo a vicenda dei nostri lavori. Se invece si tratta di un fumetto che è scritto e disegnato da uno stesso autore quest'ultimo dovrà provare e provare finché non trova la figura che rappresenta perfettamente quello che ha in mente.

(Werther Dell'Edera)

Quando si lavora su un fumetto – al di là del caso che si tratti di una storia e di personaggi creati dallo stesso disegnatore – è frequente che il cartoonist si trovi a dover interpretare personaggi creati da altri, che possono avere alle spalle un background di decenni di pubblicazioni. In questi casi l'errore più frequente è peccare di protagonismo e cercare in tutti i modi di imporre la propria personalità artistica e il proprio stile. Si tenga ben presente che Topolino e Spider-Man funzionano da decine di anni proprio perché sono disegnati e rappresentati in uno specifico modo, variare le caratteristiche che ne hanno fatto figure universalmente conosciute e condivise, sarebbe una scelta non solo impopolare ma profondamente errata.
I protagonisti dei comics sono delle icone dell'immaginario collettivo, un patrimonio di tutti, pensare di farli propri adattandoli a una visione puramente personale equivarrebbe a disconoscere e sminuire la loro potenza immaginifica. Ogni personaggio ha proporzioni fisiche e caratteristiche grafiche che un disegnatore deve assolutamente rispettare. È utile osservare quali di queste caratteristiche sono rimaste invariate nella storia di un personaggio disegnato da tanti autori diversi, per inquadrarle subito come forme caratterizzanti. Solo una volta assunte queste peculiarità come le componenti uniche e immutabili dell'icona, si potrà utilizzare il proprio stile per renderle, ed entrare in empatia con il personaggio senza timore reverenziale verso di esso e verso gli autori che lo hanno raffigurato fino a ora.
Riconoscere che gli eroi dei comics sono icone dell'immaginario collettivo e non totale appannaggio di un singolo è fondamentale per svincolarli da qualsiasi connessione autoriale in cui si troverebbero ingabbiati. Il fatto che Topolino sia stato reso graficamente per la prima volta da Walt Disney e che Spider-Man lo sia stato da Steve Ditko non vuol dire che tutti i disegnatori successivi abbiano dovuto mimare lo stile di disegno dei due autori, ma hanno dovuto riconoscere i punti di forza dei personaggi e adattarli alla propria arte. Non sono gli autori a fare i fumetti, sono i personaggi, ed essi appartengono tanto agli artisti che li hanno ideati, tanto a coloro che li hanno disegnati dopo, a chi li disegnerà in futuro, una o un milione di volte, ma soprattutto al pubblico che li ama e li rispetta per come sono.
Disconoscere la centralità del personaggio sarebbe l'errore più grande che possa compiere un disegnatore, all'opposto comprendere l'impor-

tanza delle icone che si trova a rappresentare è il raggiungimento dell'ideologia principale del cartoonist che si trova a raffigurare personaggi a lui preesistenti. È chiaro che il suo stile sarà messo al servizio di raffigurazioni somme e immortali e che i suoi disegni aggiungeranno un tassello all'immaginario senza confini al quale appartengono.

Ho lavorato su molte properties Disney. Su ogni property che la Disney affronta, confeziona un manuale per i disegnatori che illustra come disegnare i personaggi specifici; ci si trovano le proporzioni, la forma delle mani, i movimenti. Per esempio Kim Possible, che è resa tutta con una linea dinamica, si costruisce in un certo modo che non ha nulla a che vedere rispetto a Cenerentola. Ci sono sempre dei modelli da seguire.
(Elisabetta Melaranci)

Comunemente la differenziazione grafica tra un superumano e un umano (e quindi anche supereroina e donna comune) va da sé, i muscoli ipertrofici prendono il posto di un normale fisico, che come tale varia da personaggio a personaggio. Mi piace visualizzare in modo differente le anatomie dei diversi personaggi tenendo anche conto della loro abilità, per esempio il fisico tozzo e possente di Wolverine, l'altezza, la fierezza e la potenza di Thor o di Capitan America (fig. 24), *il fisico muscoloso ma asciutto di Spider-Man* (fig. 25), *o quello altrettanto atletico ma più potente di Devil* (fig. 26).
Diversificare i visi, i fisici, aiuta a creare una connotazione forte legata al singolo personaggio. Per i supercattivi vale lo stesso discorso, ad esempio disegnare un fisico muscoloso e ben fatto a supercriminali come L'Avvoltoio, Green Goblin o Kingpin[4]*, significherebbe privarli della loro potenza, che essi siano filiformi e deformi o grassi e informi non importa, la loro forza è proprio questa.*
(Gabriele Dell'Otto)

Note
1. *Kim Possible* e *Teamo Supremo* sono dei moderni cartoon della Disney caratterizzati da un tratto secco ed essenziale.
2. *The Boys* è una serie scritta da Garth Ennis e disegnata da Darick Robertson edita dalla statunitense Dynamite Entertainment. I protagonisti sono un gruppo di agenti segreti con superpoteri, adibiti a controllare e gestire i supereroi in un universo dove questi vengono rappresentati viziosi, laidi e psicolabili.
3. Harvey Kurtzman, noto disegnatore ed editore di fumetti, ha varato negli anni '50 (assieme ad altri autori) una linea di fumetti horror, di fantascienza, noir e di guerra per la statunitense EC Comics, tra i quali i celebri *Tales From the Crypt*, *Crime SuspenStories* e *Weird Science*.
4. L'Avvoltoio, Goblin e Kingpin sono tre dei più noti supercriminali Marvel. Sono caratterizzati da fisici meno canonici rispetto agli eroi: il primo è un uomo anziano magro e ingobbito, il secondo ha un'anatomia asciutta, ossuta e spigolosa, mentre il terzo ha un corpo possente, muscoloso ma al tempo stesso grasso.

Capitolo quinto

IL MOVIMENTO

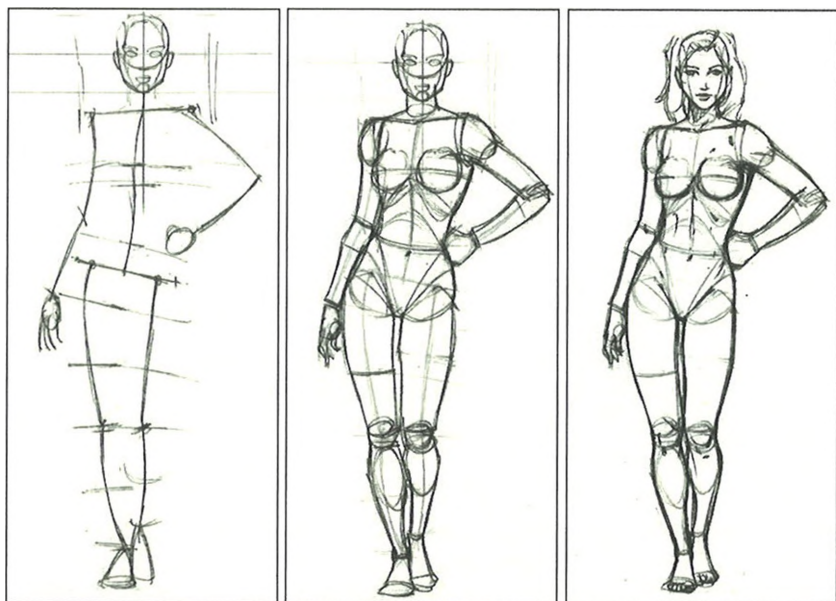
Il fumetto, secondo l'ottima definizione coniata da Will Eisner, è "arte sequenziale", prende forma, cioè, da una serie d'immagini in sequenza che decodificate come un'unità significante e drammatica dall'occhio del fruitore, formano una vicenda, una storia. Per strutturare la sequenzialità fondativa del linguaggio dei fumetti è necessario che in ogni singolo disegno si metta in scena un movimento.
L'illusione grafica di tridimensionalità e l'uso della prospettiva sono fondamentali per far dimenticare al lettore la bidimensionalità delle tavole su cui si snoda una storia a fumetti, ed è altrettanto importante che tutto ciò che egli osservi detenga una continua illusione di movimento, d'azione e di continuità temporale. Questo serve per evitare che il lettore avverta i disegni come forme statiche. Ancora una volta la sfida è quella di far mantenere a chi legge la propria sospensione d'incredulità. Il mondo in cui il lettore vive – che percepisce come "mondo reale" – è un mondo in movimento, le tavole dei fumetti invece sono create da immagini fisse, cristallizzate nel tempo e nello spazio.
È assolutamente necessario che queste non vengano avvertite come tali e che lo scarto tra il movimento del "mondo reale" e il movimento illusorio dell'immaginario dei fumetti risulti impercettibile. Se il lettore assumerà le vignette come elementi in movimento comincerà a percepire anche l'universo della storia come soggetto a leggi di tempo e strutturerà con essa una maggiore empatia, sentendola vicina alle leggi che governano il proprio mondo fisico. Il disegnatore dovrà dunque imparare a infondere l'illusione di movimento in tutto ciò che disegnerà e dovrà essere in grado di scandire lo scorrere del tempo.
Dato che, come detto, i fumetti sono formati da immagini statiche l'una di seguito all'altra, starà all'abilità del disegnatore guidare la velocità dell'occhio del fruitore da una figura all'altra, da un particolare all'altro e da una vignetta all'altra per dare ritmo alla storia.
Tutto ciò non è né facile né enucleabile in uno schema scolastico fisso e preordinato che valga per tutte le storie e gli stili, si può però asserire con certezza che il primo passo per padroneggiare il movimento è

quello di iniziare a disegnare corpi in movimento. I fondamenti del fumetto sono i personaggi protagonisti delle storie, è a loro che il lettore si affeziona, è con loro che istituisce un rapporto di identificazione e costruisce la propria "amicizia mediale". Di conseguenza, il disegnatore deve considerare il personaggio come fulcro intoccabile della storia e strutturare tutte le dinamiche artistiche e di storytelling partendo da esso.

Come per quel che concerne la figura, anche per il movimento può essere di grande aiuto l'utilizzo di un manichino per artisti, in quanto quest'ultimo, riproducendo fedelmente le articolazioni del corpo, si posiziona in tutte le pose virtualmente possibili per un essere umano. Anche in questo caso risulterà utile esercitarsi su movimenti di figure neutre, magari disegnate come fossero manichini o semplici umani non caratteristici, in modo da prendere confidenza con le possibilità di un corpo umano standard prima di passare a disegnare personaggi precisi e riconoscibili.

Ancora una volta l'errore maggiore potrebbe essere insito nell'entusiasmo di voler subito realizzare i corpi in movimento dei propri personaggi favoriti. Senza un utile background di regole ed esercizi, i disegni realizzati risulterebbero goffi o sproporzionati e il risultato sarebbe scoraggiante. Per prendere confidenza con le figure in movimento bisogna, in un primo momento, allontanarsi dall'idea dell'effetto finito. L'esercitarsi su tante pose differenti è quanto di più indicato per entrare in rapporto con la dinamica dei corpi che si stanno disegnando, in questo passaggio a maggior ragione è utile tracciare i corpi come forme sommarie. In questa fase non è importante che i corpi siano particolareggiati o esteticamente validi, ma che funzionino come elementi in azione.

Per schematizzare un corpo in movimento si tracci un ovale verticale per la testa; uno spazio ideale delimitante la cassa toracica tra due linee che identifichino le spalle e la base dello sterno; e una linea orizzontale per il bacino, il tutto strutturato su una linea comune che parta dalla base della testa e giunga fino al bacino rappresentando la colonna vertebrale. Bastano un paio di linee per le braccia e un paio per le gambe, con articolazioni alle spalle, ai gomiti e ai polsi per le prime, e all'attaccatura del bacino, alle ginocchia e alle caviglie per le seconde. In aggiunta, sommari triangoli o cerchi per mani e piedi (fig. 01).

Questo essenziale "scheletro" sarà facilmente piegabile alle varie esigenze di movimento e una volta trovate le posizioni più soddisfacenti potrà essere particolareggiato, riempito con i muscoli e addizionato con elementi anatomici più precisi (fig. 02, fig. 03). Si ricordi che, soprattutto agli inizi, laddove si disegni un corpo in movimento è bene tracciare tutte le parti del corpo, anche quelle che nel disegno finito non si vedranno. Se un personaggio è in una posizione in cui una delle gambe è coperta o un braccio elude la visuale del busto, queste parti nascoste dovranno comunque essere tracciate con un tratto sottile nella costru-

01- Schema iniziale di un corpo umano

02 – Schema di un corpo umano con articolazioni e volumi

03 – Schema di un corpo umano definitivo

zione della figura (come se le parti che le coprono fossero trasparenti), di modo che nel disegno finito non vi siano incongruenze anatomiche. Come noterete da quanto segue, l'uso di schizzi concettuali per avere un'idea sommaria del movimento delle figure prima di passare all'opera finita, non è solo utile a chi sta imparando a disegnare, ma è un fondamentale elemento di pre-visualizzazione largamente usato anche dai disegnatori professionisti.

Per disegnare una figura umana in azione vado a ricreare le linee guida che possano darmi le indicazioni su dove sovrapporre poi le masse muscolari, semplificate con delle ellissi. È fondamentale per poter ottenere un buon risultato.

(Carmine Di Giandomenico)

Per disegnare figure in movimento traccio sempre prima delle linee dinamiche. I miei layout sono sempre molto definiti e per altre case editrici al di fuori della Disney possono essere già mandati all'inchiostratore. Alla Disney, invece, richiedono comunque un clean-up molto pulito anche se di base i miei layout sono già definiti. Io lavoro prima con le matite rosse o blu cancellabili, su una base di costruzione fatta con queste matite procedo a ripassare già il disegno definitivo.

(Elisabetta Melaranci)

Di solito faccio due o tre prove di impaginazione per visualizzare quale linea seguire, ad esempio se e in che modo posizionare la linea d'orizzonte, oppure se è più d'impatto una direzione piuttosto che un'altra, poi deciso il tutto si passa al layout definitivo.

(Gabriele Dell'Otto)

Per impostare la figura in movimento traccio sempre uno schema di base con grosse linee e grossi segni fino a trovare le dimensioni e le proporzioni che mi interessano, così come il movimento che mi interessa. Poi alleggerisco il tutto con la gomma pane e rifinisco il disegno sullo stesso foglio.

(Werther Dell'Edera)

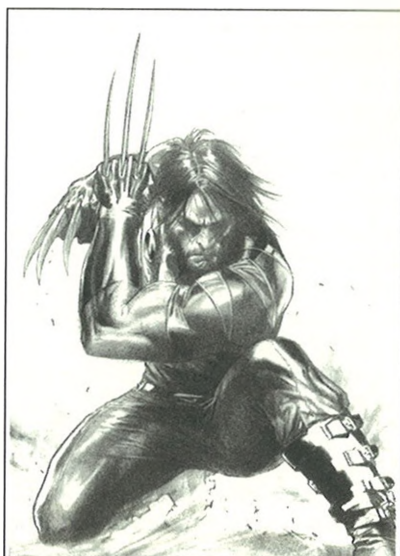
Io lavoro per archi. Traccio gli archi del movimento che generalmente devono coincidere con gli archi di movimento dell'occhio del lettore. Mi segno dapprima gli archi di movimento, poi sulla base di quegli archi traccio la posa e l'anatomia.

(Roberto Recchioni)

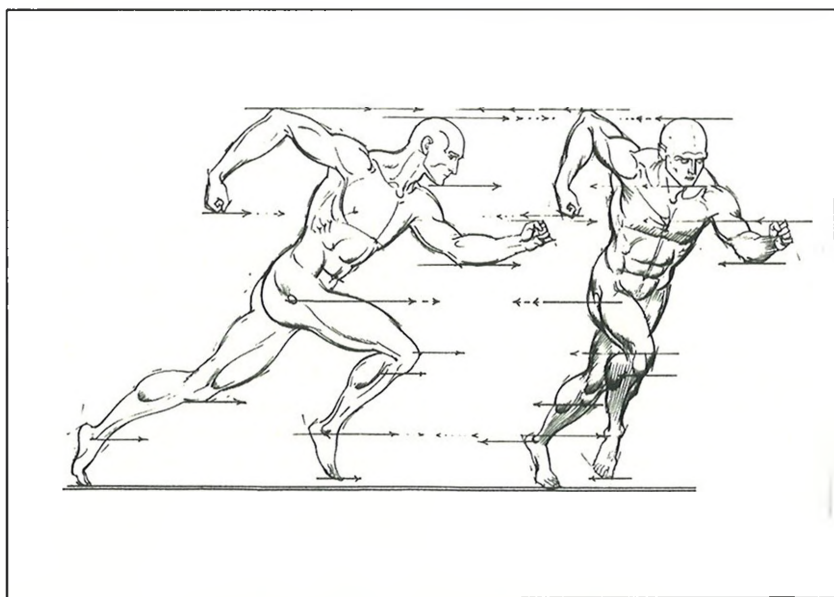
Quando disegno vado molto di getto, traccio subito il layout a matita con tratto poco rifinito. Quindi nessuno a parte me può inchiostrare le mie tavole, perché ci capirebbe ben poco. Realizzo le scene d'azione, di movimento, in maniera molto istintiva. Se a un primo sguardo noto che funzionano allora procedo, vado avanti, se c'è anche solo qualcosa che non mi convince allora cancello tutto e ricomincio daccapo, senza modificare il singolo elemento. Questo dà un segno molto fresco, molto istintivo, anche se a volte riosservando tavole che ho disegnato tempo prima, non mi piacciono e penso che avrei potuto realizzarle molto meglio, o in maniera diversa per farle funzionare molto di più. Sono molto immediato e anche la mia azione all'interno del fumetto è immediata.

(Giacomo Bevilacqua)

Solo dopo aver preso confidenza con il movimento in quanto tale, si potrà iniziare ad adattarlo ai corpi di personaggi specifici, tenendo sempre presente, però, di evitare di disegnare subito i personaggi in posa. È utile, per entrare in empatia con i soggetti che si vorranno ritrarre, immaginarli prima in pose più statiche che diano la possibilità di visualizzarli nella loro interezza, in modo da comprendere bene come funziona il loro fisico, che proporzioni ha il loro corpo.
Si osservino questi due disegni di Gabriele Dell'Otto raffiguranti lo stesso personaggio, il mutante Wolverine (fig. 04, fig. 05). Il primo è una tavola di studio dove l'autore ha ritratto il personaggio in piedi in modo da avere un'idea completa del corpo e della muscolatura, soffermandosi addirittura nel dettaglio del busto riprodotto, per meglio analizzarlo, una seconda volta a sinistra della figura ma roteato maggiormente di profilo.

04 – Gabriele Dell'Otto, *Wolverine* (Marvel Comics)

05 – Gabriele Dell'Otto, *Ultimate Origins* (Marvel Comics)

La seconda immagine è invece un cover per un albo in cui Wolverine è in una posa dinamica. In questo caso il corpo non è completamente visibile vista la torsione complessa della posa la cui realizzazione prevede un'affinità con il protagonista da parte dell'autore già da tempo strutturata. Solo grazie a un attento studio preliminare del personaggio si può giungere a una tale conoscenza della sua anatomia e delle possibilità di movimento per renderlo in tavole dinamiche e d'effetto qual è quest'ultima.
La sfida di ogni disegnatore sarà non solo quella di donare a ogni figura l'illusione del movimento, ma anche di rendere quel movimento drammatico, significante ai fini della storia o addirittura epico in precise occasioni. Bisogna tener presente che il fumetto non deve a ogni costo ricalcare correttamente la realtà fisica del lettore, ma la deve tradurre in simboli, segni e icone.
Spesso, nei fumetti, i movimenti appaiono più caricati di come verrebbero percepiti nel "mondo reale". Questo accade fondamentalmente per due motivi: l'effetto e la sintesi, due concetti che dovrebbero sempre essere fissi come finalità di ogni cartoonist degno di tale nome. Nel fumetto ogni immagine dev'essere *bigger than life*, deve esprimere la sua funzione nel modo più evidente possibile affinché arrivi subito e con potenza alla mente del lettore. Chi legge un fumetto non indugerà troppo tempo su una vignetta ma passerà con gli occhi dall'una all'altra con velocità per seguire la storia.

Ogni movimento catturato nella singola vignetta dovrà essere pura espressione. Si immagini di disegnare un personaggio che sta correndo o che ha appena ricevuto un pugno da un aggressore. Il lettore dovrà percepire subito e nel modo più funzionale e immediato possibile, i concetti "corsa" e "pugno", nel breve lasso di tempo in cui si sofferma con lo sguardo sulle vignette che inscenano queste azioni. È bene dunque disegnare il personaggio in corsa eccessivamente flesso in avanti, in modo da accentuare il senso di velocità, magari con uno dei piedi staccato da terra – o perché no, con entrambi i piedi staccati, per sottolineare ulteriormente l'immediatezza della sua azione (fig. 06). Allo stesso modo, il personaggio che riceve un pugno sul viso si dovrà flettere il più possibile all'indietro, al fine di rendere esplicita la violenza del colpo ricevuto, al limite il corpo del malcapitato potrà addirittura alzarsi da terra se il suo aggressore è particolarmente potente (fig. 07). Bisogna considerare, in sintesi, le azioni come delle pubblicità di se stesse. La scena col personaggio in corsa dovrà pubblicizzare l'effetto di velocità e quella con il personaggio che riceve il pugno dovrà pubblicizzarne la violenza. In questo modo il lettore capirà subito il concetto dell'immagine racchiusa nella vignetta a una sola semplice occhiata.
Per quel che concerne la sintesi, invece, bisogna tener conto che nei comics non c'è spazio per esporre tutte le immagini possibili di un'azione compiuta da una figura in movimento. I fumetti non sono cartoni anima-

06 – Burne Hogarth, *Anatomia Dinamica* (Ikon Editrice)

ti, non possono contare su milioni di fotogrammi per ricreare l'azione, bensì hanno a disposizione poche vignette (anche una sola) per sintetizzarla. Ogni gesto dovrà essere carico di contenuto e dare immediatamente in un'immagine il senso di tutta l'azione.
Immaginiamo un eroe in lotta, stavolta nell'atto di dare un colpo invece che di riceverlo. Il singolo disegno del personaggio dovrà dare l'idea di tutto l'arco di movimento che ha idealmente compiuto per sferrare il colpo. Il disegno non dovrà somigliare a un fermo immagine di un ipotetico filmato dell'uomo che combatte, ma sintetizzare "in icona" tutta l'azione.

07 – Erik Larsen, *Savage Dragon* (Image Comics)

Si osservi come in quest'immagine di Capitan America realizzata da Werther Dell'Edera (fig. 08) ogni elemento del corpo del personaggio è atto a trasmettere il senso del movimento completo idealmente appena compiuto sferrando il colpo al nemico. Le gambe sono eccessivamente divaricate e nessuno dei due piedi poggia a terra, ad enunciare l'immediatezza dell'azione, il busto è piegato in avanti, la spina dorsale ritorta in modo da accompagnare il colpo, il braccio che sferra il colpo completamente teso in avanti e l'altro proteso all'indietro con la mano in tensione idealmente pronta per una seconda azione fulminea.
L'immagine riassume tutte le immagini ideali del personaggio che sferra il colpo e già prevede quelle future (l'altro braccio teso che anticipa la prossima mossa).
Avere ben chiaro in mente che ogni figura di un fumetto deve trasmettere un effetto e sintetiz-

08 – Werther Dell'Edera, *Capitan America* (Marvel Comics)

zare un movimento aiuterà a realizzare ogni immagine con la cura e la carica di significato che essa richiede. Molto dipende da che tipo di fumetto si vorrà realizzare ma, in genere, cercare di trattenersi nell'esposizione del movimento, conferisce sempre un effetto un po' anonimo ai disegni; al contrario caricare le pose dei personaggi li addiziona di personalità e di dinamismo.
Chi si vorrà cimentare con i fumetti di supereroi, con i manga d'azione o in genere con le storie d'avventura avrà più possibilità di spaziare con pose cariche di dramma e senso spettacolare. Basta tornare ai due esempi esposti sopra, la corsa e il pugno, immaginandoli compiuti da personaggi dai poteri che li rendono superveloci o superforti: in questi casi il disegnatore potrà estremizzare ancora di più l'effetto, supportato anche narrativamente dall'iper-realismo dei personaggi che compiono le azioni. Maggiore sarà la possibilità di accentuare il dinamismo delle figure se ci si trova al lavoro su di un fumetto umoristico. In questo caso i personaggi potranno flettersi ancora di più sul movimento, lasciandosi dietro le spalle ogni concessione al verismo dell'immagine. Se si desidera realizzare un fumetto che, invece, deve presentarsi come estremamente coerente con le leggi dell'universo fisico del lettore e fedele a canoni fotorealistici, esisteranno meno possibilità di rendere l'estremizzazione dei movimenti. Anche un fumetto prettamente fotorealistico resta, sempre e comunque, un fumetto, soggetto – seppur in minor misura – ai canoni sopraelencati d'effetto e sintesi.

09 – Werther Dell'Edera, *Detective Dante* (Eura Editoriale) – Inedito realizzato unicamente per la pubblicazione su questo libro

Si confronti l'immagine di Capitan America realizzata da Dell'Edera (analizzata poco sopra) con un altro disegno sempre dello stesso autore che raffigura Detective Dante (fig. 09), un personaggio dei fumetti italiani estraneo all'estetica dei supereroi americani a cui l'altro soggetto faceva riferimento. Anche in questo caso Dell'Edera ritrae il protagonista in una scena d'azione, mentre sfonda violentemente con un calcio una porta chiusa. La scena richiede un forte dinamismo della figura che,

infatti, si flette in avanti quasi ad annunciare la sua futura entrata in scena nella stanza chiusa a cui ha divelto l'entrata. La gamba che sferra il colpo è proiettata tesa verso avanti a rafforzare l'idea di un impatto diretto e preciso mentre l'altra, che funge da fulcro del corpo, accompagna la flessione in avanti della colonna vertebrale e culmina in un piede il cui tallone alzato accentua l'idea di pressione in avanti del movimento del personaggio.
Dell'Edera, però, che ben conosce la divergenza di stili tra il fumetto statunitense e quello italiano, non arriva a estremizzare il movimento di Dante così come aveva fatto per Capitan America. Già la scelta di un'inquadratura fissa di lato per Dante e una da dietro per Capitan America dimostra che per l'uno si è scelta una visione più neutra, che dia al lettore un'idea d'insieme della figura, mentre per l'altro una visione più espressionistica, che preferisce far immergere il lettore nell'azione. Tutto il movimento corporeo di Capitan America, poi, è più accentuato ed iper-realistico di quello di Dante, proprio per esprimere la divergenza di sintesi dell'azione messa in opera in un comic book americano e in un fumetto italiano.

Quando disegno un personaggio in movimento e voglio renderlo estremamente dinamico, studio anche l'inquadratura dove questo va posto, utilizzo le linee prospettiche dell'ambiente (che siano palazzi o una stanza) per ottenere un effetto cinetico e dinamico che va ad amplificare la posa in movimento del personaggio stesso.

(Carmine Di Giandomenico)

Non c'è un modo unico per dare energia e movimento a un personaggio, ma sicuramente una buona conoscenza dell'anatomia, delle ossa e dei muscoli, aiuta. Se poi è necessario ci si può avvalere, sempre in maniera moderata, di qualche "effetto speciale" reso con il programma Photoshop.

(Gabriele Dell'Otto)

Per me non esistono standard grafici per addizionare di movimento le figure. Ogni genere fumettistico esistente ha una sua retorica dell'immagine e delle pose, più si conosce quel singolo genere più si può abbracciare o rifiutare quella retorica. Per realizzare fumetti di supereroi, che è il tipo di fumetto che ha, forse, più retorica dietro di sé, ci si può adeguare a tutti gli schemi esistenti da anni e anni e che sono stati decodificati principalmente da John Buscema e Jack Kirby oppure si possono negare. Questo, ad esempio, succede nelle storie degli X-Men illustrate da John Cassaday dove la ricerca del realismo nelle figure è molto alta e quindi la retorica della posa supereroistica viene a mancare, proprio perché le pose classiche dei supereroi sono spesso innaturali per il corpo umano (fig. 10, fig. 11). *Comunque in generale non esiste una ricetta, dipende*

10 – John Cassaday, *Astonishing X-Men* (Marvel Comics)

dal tipo di fumetto che si vuole realizzare e dal tipo di comunicazione che si vuole dare.

(Roberto Recchioni)

Utilizzo soprattutto le linee cinetiche. Se in una scena un personaggio tira un pugno violento, le linee cinetiche coinvolgeranno molto di più l'arto interessato al movimento e, a volte, la mano che disegno neanche si vede più, è uno stile molto simile a quello dei manga. Comunque anche in una struttura completamente occidentale come quella che sono solito seguire la cosa funziona.

(Giacomo Bevilacqua)

11 – John Cassaday, *Wolverine* (Marvel Comics)

Come si desume dalle testimonianze riportate sopra, anche per addizionare di movimento le figure non c'è uno schematismo preordinato. Molto dipende dallo stile del disegnatore ma soprattutto dalla tipologia di storia realizzata. Ogni tradizione di fumetto, come giustamente ricorda Roberto Recchioni, ha un suo preciso tipo di canoni che, in ogni modo (anche se si sceglie di negarli) devono essere considerati. Come per le figure e la prospettiva, anche per il movimento le maggiori sperimentazioni e i risultati più avanguar-

12 – Gabriele Dell'Otto, *Spider-Man* (Marvel Comics)
[☛ **1. Spider-Man**]

distici si trovano nei comics statunitensi e nei manga giapponesi, utili da osservare e analizzare come didattica dell'effetto. La muscolatura iper-realista dei corpi dei supereroi americani in particolare aiuta molto ad accentuare il movimento da essi compiuto.
La peculiarità del corpo, dell'agilità e della flessuosità superumana di un personaggio come Spider-Man dà la possibilità al disegnatore di ritrarlo in pose eccessivamente cariche di dinamismo. In questi due disegni di Gabriele Dell'Otto si può notare come Spider-Man che si libra nell'aria venga ritratto con una forte accentuazione del dinamismo corporeo (fig. 12, fig. 13). Nel primo caso è in atto un movimento virato all'estensione della figura, e questo è sot-

13 – Gabriele Dell'Otto, *Spider-Man* (Marvel Comics)

14 – Jack Kirby e Barry Windsor Smith, *Capitan America* (Marvel Comics)

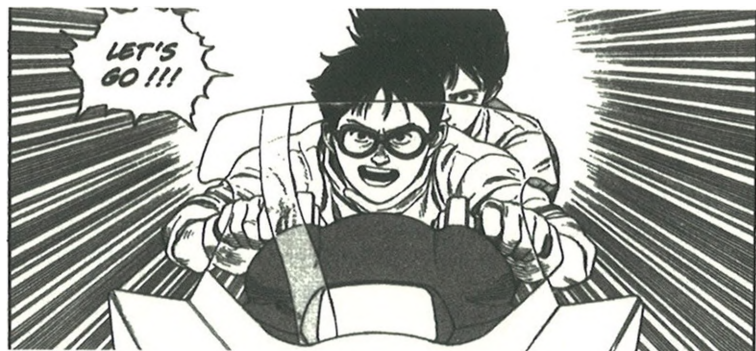
tolineato dalla completa estroflessione della gamba sinistra e del braccio destro che tramutano il personaggio quasi in un dardo lanciato potentemente in avanti.

Nella seconda figura, all'opposto, il supereroe è ritratto in una posa racchiusa, siglata dalle gambe raccolte, dal busto eccessivamente flesso in avanti e dall'ombra che copre la parte interna del corpo, in questo caso la sua anatomia lo rende simile a una forma sferica che ne accentua il movimento di chiusura. In genere, comunque, disegnare un certo muscolo flesso, teso o allungato è efficace per caricare l'azione, per "pubblicizzarla".

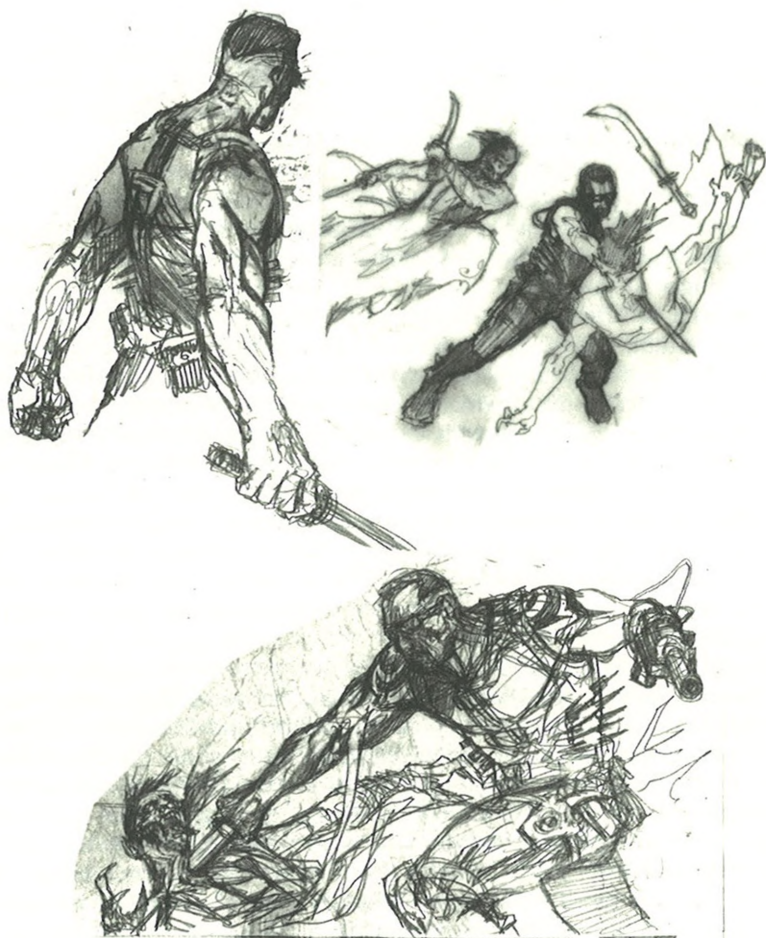
Avere a che fare con personaggi dai fisici ipertrofici e dai muscoli sempre in evidenza – considerate le calzamaglie aderenti indossate di solito dagli eroi – dà una grandissima possibilità di ricreare movimenti efficacemente pronunciati. Evidenziare un bicipite che si gonfia mentre il personaggio stringe il pugno già informa il lettore della potenza di cui quest'ultimo è detentore, nonché dell'ipotetica azione che s'appresterà a compiere con il braccio in questione.

In un personaggio in corsa, disegnare una gamba allungata all'estremo, indietro o in avanti, così come rendere potentemente flessa la gamba che raccoglie il peso del corpo, darà l'effetto di un intercedere possente, da impresa epica. La corsa di Flash dovrà essere ben distinta da quella di un uomo comune che fa jogging nel parco, dovrà dare l'effetto che l'eroe non stia semplicemente correndo ma stia andando a salvare il mondo. Gli sforzi compiuti da Superman mentre solleva un palazzo o ferma un treno a mani nude, non dovranno somigliare a quelli di un body-builder che si allena in palestra, ma essere molto più accentuati, i muscoli interessati dovranno gonfiarsi, i tendini irrigidirsi, le vene evidenziarsi, più di un normale essere umano, anche ben allenato.

Da ogni movimento dei supereroi dipende la salvezza di una o più vite umane, o addirittura del mondo intero, per questo i loro corpi dovranno sintetizzare ed enunciare la grandezza delle loro azioni e piegarsi, sforzarsi, librarsi laddove nessun uomo si è mai spinto prima. Il disegnatore Jack Kirby, considerato a ragione l'iniziatore dello stile supereroico moderno, è solito evidenziare, ingigantendole, le parti del corpo interessate nelle azioni compiute. Nei suoi comics la mano che sferra un pugno o il piede che compie il passo sono disegnati semplicemente più grandi, anche sproporzionatamente grandi, rispetto al resto del corpo dei protagonisti, per il semplice fine di attirare immediatamente l'occhio del lettore sull'azione (fig. 14).

Kirby, così come altri che hanno seguito o rielaborato il suo stile, giustifica questi passaggi attraverso la prospettiva. Inserendo l'azione di un personaggio in uno scenario soggetto a tutte le leggi prospettiche e gli schemi artistici enumerati nel capitolo ad essi dedicato, anche il corpo di quest'ultimo partecipa alla "flessione dello spa-

15 – Katsuhiro Otomo, *Akira*

zio" che lo racchiude. In questo modo, alcune parti del corpo del personaggio possono essere ingigantite venendo disegnate in primo piano, mentre altre saranno ritratte più piccole in quanto proiettate verso lo sfondo.
Anche nei manga giapponesi, in assoluto il tipo di fumetto più innovativo dal punto di vista del movimento, si mette generalmente in opera uno schema grafico atto a evidenziare le parti del corpo coinvolte nell'azione. Spesso nelle scene di lotta, i pugni o i calci sferrati dai protagonisti coinvolgono l'intera vignetta, se non l'intera tavola. Se un'azione è importante, questa occupa semplicemente più spazio nella pagina. Gli stessi pugni o calci vengono destrutturati graficamente per dare l'idea del movimento. Sovente nei manga alcune parti dei corpi dei personaggi si allungano diventando poco più che scie d'inchiostro, il segno di demarcazione dei contorni si sfuma in milioni di linee cinetiche che danno un'idea funzionale della velocità (fig. 15).
Le linee cinetiche vengono riprese anche negli sfondi che "recitano" assieme ai protagonisti. Se un personaggio viene raffigurato in corsa, in moto, in auto, lo sfondo perderà i propri confini raffigurativi e diverrà un'indecifrabile quantità di linee parallele. In questo caso sembrerà che la velocità dell'azione non dia la possibilità all'osservatore di focalizzare le forme che fungono da sfondo. Ciò accade anche nelle scene di combattimento in cui attorno ai personaggi, o ai loro arti specifici in movimento, si concentrano una quantità di linee cinetiche che aggiungono al gesto velocità e dinamismo. In altri casi, invece, quando si è al lavoro su un tipo di fumetto particolarmente fotorealistico che non permette al disegnatore di rappresentare le azioni estreme dei comics statunitensi o dei manga, le scelte d'inquadratura risultano un buon modo per lavorare sul movimento.
Non vi è uno schema preordinato ed è con l'esercizio che si otterranno risultati sempre più soddisfacenti. Si rammenti che la scelta di un'inquadratura funzionale a una vignetta con uno o più corpi in movimento, aiuta molto ad avvalorare di senso la scena. Un personaggio in corsa

darà maggiormente l'idea della precarietà del suo incedere veloce se inquadrato da sotto, mentre un personaggio in cammino sembrerà più calmo e rilassato se inquadrato in campo lungo in una scena con una prospettiva centrale. In generale, le inquadrature oblique conferiscono all'azione un senso di instabilità rispetto a quelle fisse centrali che trasmettono un senso di tranquillità.
Ogni parte della tavola concorre a velocizzarla, soprattutto le inquadrature o la forma stessa delle vignette (di cui si parlerà specificatamente nel capitolo dedicato alla costruzione della tavola). Il movimento delle figure disegnate dovrà seguire sempre lo storytelling della storia, una scena d'azione risulterà funzionale non soltanto grazie ai corpi dinamici dei personaggi ma anche alla successione con cui questi sono organizzati nella storia e nelle vignette che la compongono.
È utile per pre-visualizzare una scena d'azione, disegnare le varie mosse che il personaggio vi compie tutte su un unico foglio, immaginandole già in sequenza. Ad esempio, in quest'immagine di pre-visualizzazione, Gabriele Dell'Otto immagina un combattimento del supereroe Blade mentre sconfigge alcuni nemici (fig. 16). Dell'Otto sceglie di ritrarre tre specifici momenti dell'azione montati tutt'insieme in modo che, a colpo d'occhio, si intuisca subito l'arco di movimento del personaggio. Temporaneamente lasciata da parte la suddivisione in vignette, il cartoonist si sofferma solo sull'azione per focalizzare idealmente i movimenti del personaggio e raffigura dapprima Blade fermo in guardia che aspetta di lanciarsi verso i nemici, poi nell'atto seguente di trafiggere un primo aggressore mentre un secondo lo assale alle spalle, poi in un terzo momento in cui si volta fulmineo per abbattere il secondo nemico che lo minacciava. In questa sequenza, di stampo quasi cinematografico, Dell'Otto organizza l'azione in una sorta di "totale" che lo aiuti ad avere una visione d'insieme della dinamica della scena; andrà, in seguito, a posizionare i vari momenti in vignette strutturate appositamente per contenerli.
Ulteriori attenzioni e accorgimenti devono essere posti qualora si arrivi a disegnare azioni compiute da personaggi specifici. Ogni personaggio dei fumetti si è costruito negli anni un background di movimenti precisi a cui è ormai indissolubilmente legato, un po' come un attore con il suo modo di recitare. Questa gamma di pose e movenze sono importanti affinché il lettore decodifichi subito il personaggio come quello che segue e ammira da anni. Rapportarsi a un personaggio con decenni di pubblicazioni alle spalle, prevede che il disegnatore si documenti sulle sue caratteristiche di movimento affinché non lo snaturi con un eccesso di protagonismo. Per un disegnatore, sbagliare nel raffigurare il modo in cui un personaggio specifico si muove equivale a un errore di scrittura per uno sceneggiatore che descrive comportamenti inusuali per lo specifico protagonista e incongrui con le sue storie passate.
Compito del disegnatore che si rapporta con questi personaggi storici non dovrà essere solo quello di "imparare a disegnarli" ma di iniziare a

16 – Gabriele Dell'Otto, *Blade* (Marvel Comics)

relazionarsi con essi, a dialogarci. Dovrà osservare in tutte le storie passate come sono stati rappresentati mentre compivano specifiche azioni così da individuare quei movimenti standard immutabili e quelli su cui ancora si può sperimentare.
Spider-Man accovacciato con le ginocchia piegate e mani e piedi a terra; Hulk che urla con le braccia rivolte al cielo con i pugni chiusi e la testa all'indietro; Superman con il petto in fuori, le gambe divaricate e le mani sui fianchi; Lupin appoggiato al muro con una gamba flessa e la mano in tasca; Goku che carica l'onda Kamehameha ritorto verso un lato del corpo con le mani raccolte sul fianco e le ginocchia flesse; Zio Paperone che si tuffa tra i soldi con le mani giunte, la schiena dritta e i piedi all'indietro; sono posizioni ricorrenti, movimenti specifici di icone dei fumetti affermate e riconosciute in tutto il mondo che non devono mai e in nessun modo essere rielaborate, pena la perdita di riconoscimento e d'iconicità dei personaggi stessi.
Ognuno ha la sua specifica gamma di movimenti, il suo DNA dell'immagine, aggiungervi la propria personalità di disegnatore non potrà che giovare al rapporto tra il cartoonist e il personaggio ma, all'opposto, cercare solo l'effetto del disegno senza tener conto della specificità dei movimenti di un certo personaggio, lo farà sembrare subito innaturale agli occhi del pubblico che lo conosce da anni di lettura.

Bisogna tener presente che ogni personaggio ha un suo registro di movimento, ognuno si muove in un modo diverso. Quando si tratta di rendere a fumetti i personaggi dei film animati Disney questo si percepisce solo quando si ha la possibilità di vedere il film. A me capita spesso di lavorare in contemporanea con gli americani: mentre loro realizzano il film io sono già al lavoro sui fumetti e, in questo, ci sono dei grossi handicap, perché non posso vedere tutto il film ma solo in parte. Molte informazioni si colgono solo vedendo il film nella sua interezza e, quindi, in questi casi non ho a disposizione tutto il materiale che mi servirebbe. A volte mi devo basare solo sui modelli dei personaggi, che sono fissi, sono dei turn around che non rivelano tante cose sulla recitazione, il film va visto in animazione. Ancora più difficile è quando devo fare i fumetti ispirati ai film in 3D, si tratta di trasporre in 2D personaggi che al cinema saranno in grafica digitale in 3D; in questi casi i modelli di riferimento che ricevo sono spesso nient'altro che poligoni che, a volte, non hanno ancora neppure il labiale, poligoni che si muovono nello spazio letteralmente da interpretare.

(Elisabetta Melaranci)

Capitolo sesto

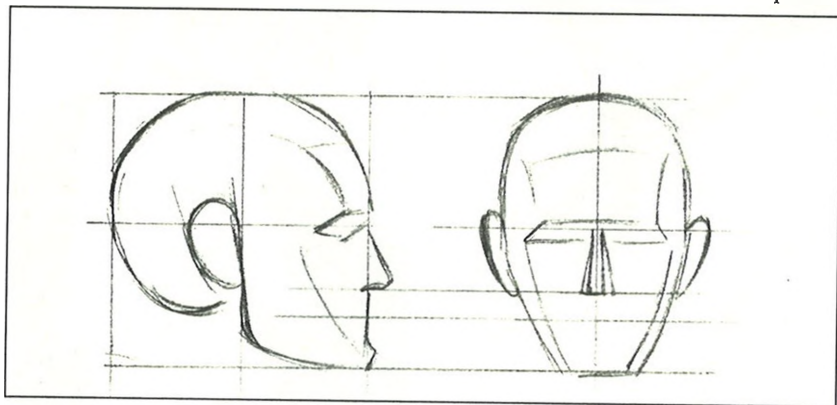
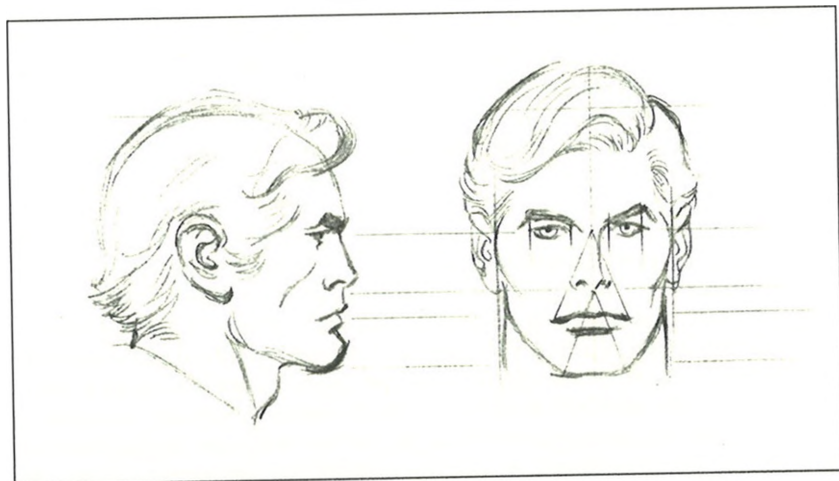
IL VOLTO

Imparare a raffigurare le teste e i volti delle figure umane è fondamentale per infondere carattere ai personaggi disegnati. Anche in questo caso esistono delle leggi grafiche specifiche che è bene conoscere e far proprie. Come per la prospettiva (cfr. cap. 3) e per la figura (cfr. cap. 4) gli schemi scolastici potranno in seguito essere stravolti, adattati al proprio stile di disegno o perfino abbandonati, ma devono comunque essere studiati approfonditamente; si può, infatti, rielaborare con funzionalità solo ciò che si conosce meglio.
Si inizi immaginando la testa di un uomo comune vista di profilo, questa si inserisce perfettamente in un quadrato, eccezion fatta per il naso e il mento che sporgeranno leggermente in fuori (fig. 01). Tracciando una retta mediana parallela ai due lati orizzontali del quadrato e che divida lo stesso in due metà uguali, si otterrà l'altezza corretta in cui inserire l'occhio di profilo, il naso invece si collocherà subito sotto la linea degli occhi, facendo iniziare l'apice del setto nasale nel punto preciso in cui la retta taglia in due il quadrato. Ruotando la testa di fronte, questa dovrà essere immaginata con una linea verticale che la percorre idealmente a metà, costruendo due parti speculari e simmetriche. Il naso sarà al centro di questa linea immaginaria.
Tagliando ulteriormente il volto con un'altra linea perpendicolare ad essa, si avrà la linea degli occhi. In questo modo la testa sarà suddivisa in quattro quadranti il cui punto centrale coincide con l'apice del setto nasale. Identificando il punto che demarca la metà precisa del segmento che divide i due quadranti superiori (che inizia dall'apice della testa e finisce all'apice del setto nasale) si avrà il centro della fronte, mentre identificando quello che si trova nella metà del segmento che suddivide i quadranti inferiori si avrà la base del naso. Le orecchie si inseriranno ai lati della testa, da poco sopra la linea degli occhi fino alla linea della base del naso, mentre la bocca sarà posta in un'altra linea retta, parallela a quella degli occhi e a quella su cui idealmente poggia il naso e poco sotto di quest'ultima. Gli occhi dovranno essere distanziati tra loro dallo spazio di un ideale terzo occhio.

La larghezza della bocca sarà equivalente alla base di un triangolo equilatero che ha il suo vertice sull'apice del setto nasale, mentre la larghezza del mento equivarrà alla base di un altro triangolo equilatero con il vertice subito sotto la punta del naso (fig. 02). Queste regole si riferiscono a una testa canonica di un essere umano di sesso maschile, ma possono essere adeguate alle proprie esigenze per raffigurare altri tipi di personaggi.

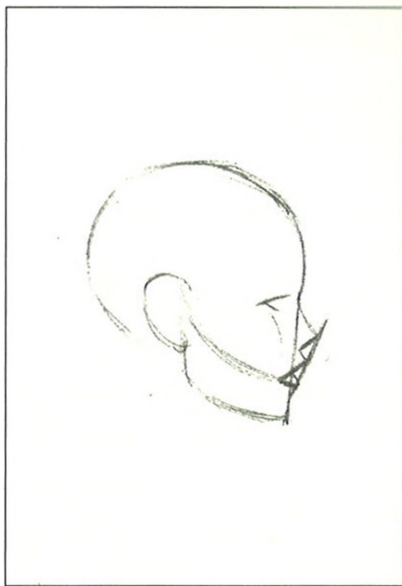
Per disegnare un volto di donna, le dinamiche sono generalmente le stesse, si faccia però attenzione ad addolcire le linee il più possibile. È utile esercitarsi sui volti maschili perché, in genere, sono composti da linee più forti, spezzate e dagli angoli duri (fig. 03, fig. 04). Per disegnare i volti femminili si deve abbandonare maggiormente il geometrismo di costruzione e procedere soprattutto con ovali e linee addolcite e morbide (fig. 05). Solitamente il naso femminile viene disegnato più corto e più appuntito di quello maschile e le labbra vengono maggiormente marcate. Se per una bocca maschile è sufficiente tracciare la linea che suddivide il labbro superiore da quello inferiore e rendere quest'ultimo con un minimo accenno, la bocca femminile richiede una delineazione completa dei contorni delle labbra, tenendo presente che il labbro superiore dovrà essere più sottile di quello inferiore che, invece, sarà più pieno. Anche di profilo le labbra femminili dovranno sporgere poco più avanti rispetto a quelle di un profilo maschile (fig. 06).

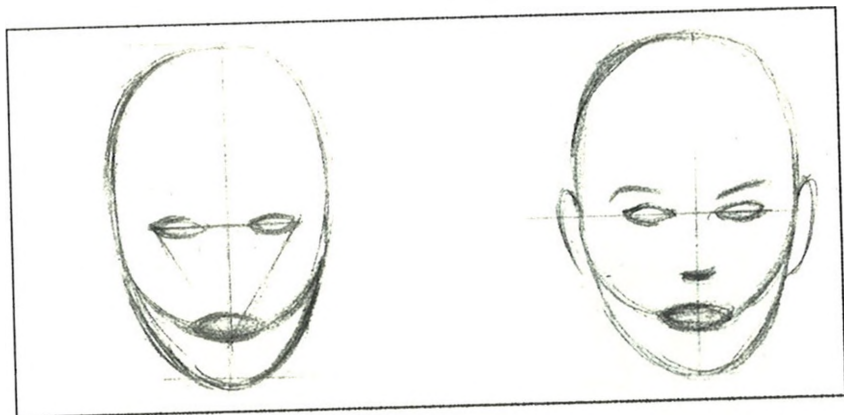
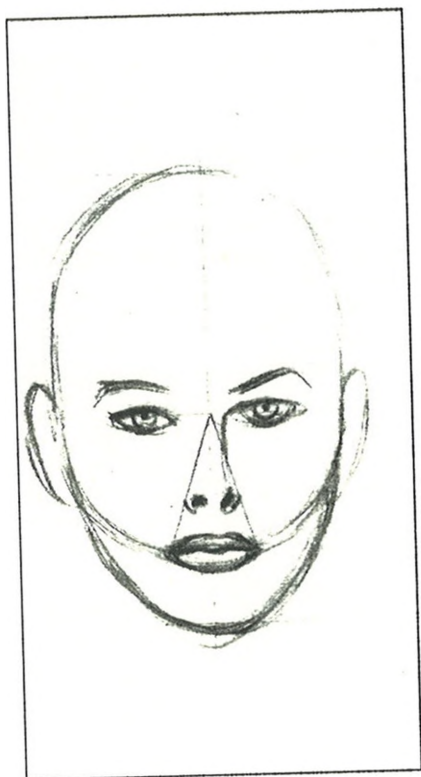
È di grande importanza che i volti femminili appaiano molto proporzionati affinché trasmettano un'idea di grazia e dolcezza. Il canonico volto di donna sarà realizzato a partire da un ovale diviso in quattro quadranti ricavati da due rette bisettrici, la linea verticale che divide in due metà speculari il volto, e la linea orizzontale su cui porre gli occhi. Una volta disegnati gli occhi – tenendo sempre presente che tra i due deve intercorrere una distanza pari alla lunghezza di un ideale terzo occhio posto

01 – John Buscema, *How to Draw Comics – The Marvel Way* (Fireside Books)

02 – John Buscema, *How to Draw Comics – The Marvel Way* (Fireside Books)

03 – Werther Dell'Edera, *Tex* (Sergio Bonelli Editore)

04 – Carmine Di Giandomenico, *Dylan Dog* (Sergio Bonelli Editore)

05 – Elisabetta Melaranci, *Sketch*

06 – John Buscema, *How to Draw Comics – The Marvel Way* (Fireside Books)

al punto centrale in cui si incrociano le bisettrici –, si costruisca un triangolo equilatero rovesciato con gli angoli della base posti all'estremità dei due occhi, il vertice del triangolo segnerà il punto in cui inserire la base della bocca (fig. 07). La base del naso dovrà essere posta nel punto che demarca la metà del segmento che ha inizio dal centro del volto e si conclude alla base del mento (fig. 08, fig. 09).
Per differenziare i vari volti di donna l'uno dall'altro si aggiungeranno elementi caratterizzanti che indicano l'indole e la psicologia del personaggio. Una donna più pura e innocente avrà i tratti poco marcati e molto regolari, un'altra più sensuale sarà ugualmente regolare ma avrà alcuni tratti più evidenti come zigomi pronunciati e labbra carnose. Per una donna anziana, invece, dovranno essere disegnati alcuni elementi che ne indichino l'età avanzata come le occhiaie o una linea del mento più morbida per evidenziare la pelle non più tonica.
L'elemento più utile a contraddistinguere le teste dei vari personaggi – e a questo punto non solo di quelli femminili – sono i capelli. Per caratterizzarli è utile che i personaggi disegnati abbiano ognuno una diversa capigliatura. Osservare i vari tagli di capelli maschili e femminili su riviste di moda o pubblicità di prodotti di bellezza può essere un buon inizio per immaginare tagli e acconciature diverse.
Si potrà anche trascendere dalla riproduzione fotografica realizzando capigliature anti-naturalistiche, si ricordi che nei fumetti non si è vinco-

07 – John Buscema, *How to Draw Comics – The Marvel Way* (Fireside Books)

08 – John Buscema, *How to Draw Comics – The Marvel Way* (Fireside Books)

09 – John Buscema, *How to Draw Comics – The Marvel Way* (Fireside Books)

lati alle regole del "mondo reale" e i personaggi possono avere tutti i capelli che i disegnatori immaginano, si pensi alle chiome iper-realiste dei protagonisti di molti manga come *Dragonball* o *Sailor Moon*.
Più si prenderà confidenza con le regole che strutturano teste e volti, più si potrà spaziare nel caratterizzare personaggi particolari. I volti dei "cattivi" dei fumetti, ad esempio, presentano delle possibilità virtualmente infinite di rielaborazione delle regole base. Dato che i personaggi negativi sono, in genere, ritratti con caratteristiche somatiche esagerate e irregolari, necessarie per sottolineare la loro malvagità interiore, si potranno variare di molto le geometrie iniziali e spaziare in una sconfinata gamma di forti caratterizzazioni. Cerebri ipertrofici per gli scienziati pazzi, menti adunchi e nasi aquilini per i cattivi più mefistofelici, nasi scavati, zigomi pronunciati e labbra essiccate per i personaggi scheletrici di stampo horrorifico, e poi occhiaie, rughe, vene sulla fronte, cicatrici, occhi mancanti e parti del volto deturpate o sostituite da protesi cibernetiche.
I cattivi mettono alla prova l'abilità del disegnatore di rielaborare gli schemi scolastici e ammorbidiscono le regole geometriche decisamente più utili per realizzare i volti più regolari di eroi ed eroine o di uomini e donne avvenenti e positivi. Si noti come in questo disegno di Gabriele Dell'Otto raffigurante Joker (fig. 10), tra i più noti supercriminali dei comics, l'artista abbia accentuato le sopracciglia e le rughe attorno all'occhio per rendere lo sguardo più agghiacciante. Il sorriso, caratteristica del personaggio, è talmente esasperato da far arricciare fortemente il naso e da tirare all'estremo gli angoli della bocca. Per sottolineare la pazzia del personaggio i capelli sono scomposti e, addirittura, la saliva gli zampilla dalla bocca per l'enfasi dell'espressione. Non c'è nulla di misurato nella rappresentazione dei malvagi, tutto è portato all'eccesso.
Il volto dei personaggi dei comics è quanto mai utile a esprimere la sensibilità del personaggio, anche gli stessi tratti somatici – come tutto ciò che si trova in una pagina di un fumetto – sono un elemento per raccontare. Il lettore dovrà subito identificare la natura dei personaggi disegnati, è come sempre un discorso di sintesi: a volte si avranno solo poche vignette (o anche una sola) per presentare un personaggio, dunque questo dovrà esplicitare immediatamente la propria psicologia attraverso l'immagine. Ciò si esprime alla perfezione in questo sketch di Elisabetta Melaranci dove vi sono ritratti i volti di una canonica protagonista positiva e di una canonica malvagia (fig. 11). Già dai tratti somatici delle due, si percepisce d'impatto la rispettiva indole.
Disegnata con un tratto dolce e morbido la protagonista presenta caratteristiche regolari e rassicuranti, ha il naso e la bocca piccola attraversata da un lieve sorriso, occhi grandi e languidi a esprimere uno sguardo pacifico e sereno, i capelli sono ben acconciati a sottolineare una cura dell'immagine, il collo, le spalle e il seno piccoli e delicati come si addice a una creatura dall'animo puro. All'opposto, la malvagia ha uno

10 – Gabriele Dell'Otto, *Joker* (DC Comics)

sguardo torvo e, a differenza della protagonista, irregolare (si noti come la smorfia accentua la chiusura di un occhio rispetto all'altro), imperfezioni somatiche come rughe, zigomi pronunciati, pelle rilassata sotto il collo. I capelli sembrano poco curati e arruffati, le spalle sono cadenti, l'espressione è violenta e nervosa in modo da creare ulteriori rughe ai lati di una bocca larga e invadente, e con i denti ben in vista. Il volto della malvagia è inoltre disegnato con un tratto meno continuo e sinuoso.

I volti vanno caratterizzati a seconda dello sviluppo narrativo del personaggio richiesto. Per quanto mi riguarda cerco soprattutto di capire prima la psicologia di un protagonista o di un antagonista per farmene un'idea più chiara sul come trattare le loro caratterizzazioni. Mentre per disegnare la gente comune mi baso su quello che vedo tutti i giorni.
(Carmine Di Giandomenico)

A mio avviso non esistono dei parametri obbligatori per caratterizzare i volti dei personaggi, ma vige la regola già suddetta per quanto riguarda

11 – Elisabetta Melaranci, *Sketch* – Disegno inedito realizzato unicamente per la pubblicazione su questo libro [☛ **1. Sketch**]

12 – Ryan Ottley, *Invincible* (Image Comics)

i fisici, e cioè di tenere sempre in considerazione le origini, il background dei personaggi e le loro diverse peculiarità.

(Gabriele Dell'Otto)

Non ci sono regole precise per caratterizzare i volti dei personaggi ma ci sono degli accorgimenti da seguire per dargli un senso narrativo. Ad esempio nella serie Invincible *di Robert Kirkman*[1] *il personaggio di D. A. Sinclair – un nemico del protagonista che costruisce droidi –* (fig. 12) *ha gli incisivi separati, il naso aquilino e i capelli unti tirati all'indietro. Quando fa la sua prima comparsa all'università intimando al professore che potrebbe tenere lui la lezione al suo posto, il lettore lo percepisce subito come cattivo, eppure non ha fatto altro che entrare in scena con una valigetta e sedersi in un'aula universitaria.*

(Giacomo Bevilacqua)

Ogni volto ha una costruzione diversa, una distanza tra gli occhi leggermente diversa. Per le protagoniste femminili classiche Disney queste differenze non sono poi così marcate, o meglio non lo sono per le protagoniste dei film contemporanei o più moderni, ci sono differenze forti invece tra Belle di La Bella e la Bestia *e Biancaneve, ad esempio. Biancaneve è uno dei personaggi più difficili in assoluto, perché è raffigurata con una sensibilità del segno che attualmente non si usa più ed è arduo riprendere. È quasi impossibile disegnare oggi Biancaneve com'era negli anni '30, la sensibilità, il gusto del tratto odierno è troppo diverso, quindi viene lasciato un margine di interpretazione, comunque molto esiguo.*

(Elisabetta Melaranci)

Più i toni del fumetto sono caricaturali, grotteschi e lontani dalla realtà più il disegno diviene uno strumento per raccontare. Più l'ambito del fumetto è realistico e meno il disegno può essere caricato. Il realismo implica il fatto di riprodurre il "mondo reale" che non è di facile decodifica. Una delle cose belle del fumetto è proprio avere il disegno come uno strumento in più. Ultimamente però la scuola fumettistica si sta muovendo sempre più verso il realismo che è più facile, più utile commercialmente, e ciò porta a ridurre le potenzialità di questi strumenti che vengono relegate solamente nel fumetto umoristico.

(Roberto Recchioni)

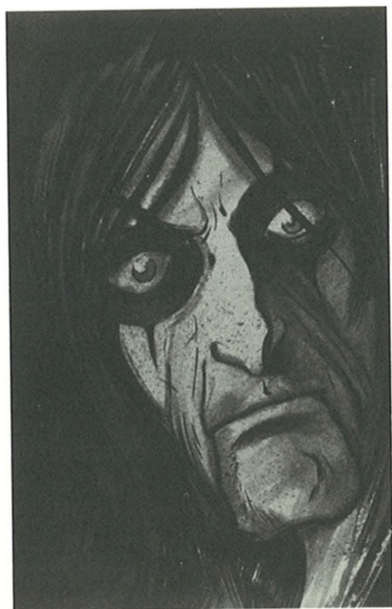
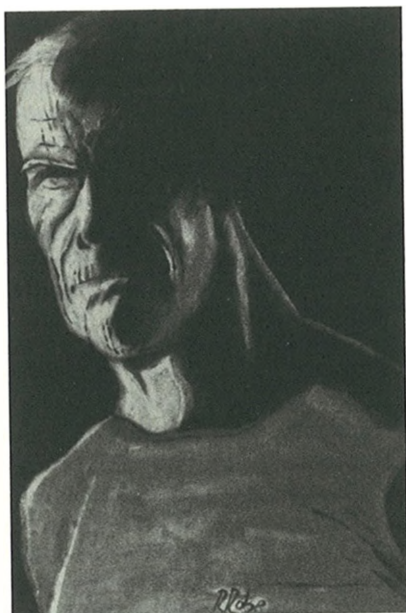
I personaggi devono recitare, devono essere espressivi. Su un disegno realistico questo è più difficile perché non si possono caricare troppo le espressioni. Io mi trovo stretto in quell'ambito e cerco di mediare utilizzando degli elementi realistici, una struttura anatomica e una visione di sfondi e di ambienti che si rifanno alla realtà, interpretati, però, con una forte sintesi. Ad esempio molte volte mi capita di caricare alcune espressioni del viso con segni quasi caricaturali, quando sono alla ricerca di un'espressione particolare o quando la situazione è buffa o tranquilla e rilassata. Oppure, al contrario, mi ritrovo a mettere ombre realistiche molto forti sui volti quando la situazione è grave.

(Werther Dell'Edera)

Saper disegnare teste e volti umani anatomicamente corretti e proporzionati è solo un primo passo, la vera sfida risiede nell'infondere vita a quei volti, animarli e renderli espressivi. Ogni personaggio che il disegnatore si troverà a raffigurare dovrà continuamente raccontare se stesso ed esprimere emozioni funzionalmente decodificabili dal lettore.
Per imparare a ricreare le espressioni facciali il metodo più semplice e veloce è quello di osservare se stessi allo specchio o fotografarsi mentre si assumono varie smorfie o si mimano delle specifiche emozioni. In questo caso però, bisognerà tradurre in maniera fortemente sintetica le espressioni su carta, visto che un fumetto non dovrebbe mai sembrare fotografico ma sempre e solo grafico. Lo specchio o le foto (proprie o di altri) possono servire come importante e fondativo momento di studio e di osservazione, non come basi del disegno vero e proprio. Di solito cercare di ricopiare elementi fotografici direttamente sul disegno di un fumetto lo priva della propria specificità grafica.
Si osservino in quest'ottica i due disegni realizzati da Roberto Recchioni (fig. 13, fig. 14) che ritraggono la personale visione dell'artista dei volti della rockstar Alice Cooper e dell'attore Clint Eastwood. Sebbene in entrambi i casi sia rintracciabile un referente fotografico, appunto i volti dell'Alice Cooper e del Clint Eastwood del "mondo reale", Recchioni non si è limitato a riprodurli nei suoi disegni come una copia-carbone della loro immagine fotorealistica, bensì li ha reinterpretati con forte sintesi, con un tratto espressionistico che fa mantenere ai volti lo spirito e il carattere delle star di riferimento senza scadere in una leziosa e pedissequa riproduzione delle rispettive facce.

Per infondere carattere ai volti che si disegna non c'è che una via: bisogna diventare degli ottimi, implacabili, maniaci ossessivi dell'osservazione della natura umana.

(Gabriele Dell'Otto)

Per caricare le espressioni si entra nella sfera della recitazione, che è tutt'altro che da sottovalutare. Laddove non arrivano le caratteristiche vere

13 – Roberto Recchioni, *Alice Cooper*
[☞ **2. Alice Cooper**]

14 – Roberto Recchioni, *Clint Eastwood*
[☞ **3. Clint Eastwood**]

e proprie dell'aspetto fisico dei personaggi interviene la recitazione. Se una donna deve assumere una posa sensuale la si disegna, ad esempio, mentre si morde il labbro e con l'occhio socchiuso per rendere lo sguardo provocante. Ma sono tutti accorgimenti che arrivano col tempo, è come una sorta di puzzle che progressivamente, con l'esperienza, si riesce a risolvere. Quando si iniziano a disegnare fumetti non si ha, di solito, la capacità di "osare di più" anche se è lo sceneggiatore a chiederlo, proprio perché non si sa neanche cosa vuol dire. Successivamente, man mano che si continua a disegnare e disegnare, con l'esperienza si acquisiscono dei meccanismi tali che fanno comprendere subito ciò che viene richiesto dalla sceneggiatura. Non è solo una questione di sicurezza, quando si iniziano a disegnare fumetti in maniera professionale, percependo uno stipendio, si ha sempre una paura di base che un errore potrebbe far perdere il lavoro. È come essere imprigionato, tirato da tanti legacci che fanno disegnare tutto il più "leccato" possibile. In seguito acquisendo padronanza tutti i legacci si slegano e anche il tratto diviene più "sciolto" dando la libertà di sperimentare di più. Io sperimento di continuo, guardando i miei Trapassati Inc[2] *su* Skorpio *non ce n'è uno simile all'altro, e così come i "liberi"*[3] *su* Lanciostory, *appena posso ne realizzo uno completamente diverso dall'altro come stile. Anche infondere emozioni ai personaggi che si disegnano è una questione d'esperienza, io ho fatto tea-*

tro e questo mi ha aiutato moltissimo. Aver eseguito un certo tipo di recitazione e l'essere stato coinvolto in un linguaggio in cui si trasmettono in prima persona le emozioni al pubblico mi ha reso possibile trasferire le stesse anche all'interno del fumetto. Ad esempio il mio primo fumetto, il numero 22 di Detective Dante, *a rivederlo oggi lo trovo orribile però ogni volta che lo sfoglio l'unica cosa di cui sono ancora soddisfatto è la recitazione dei personaggi, più che per i volti proprio per ciò che concerne i movimenti del corpo.* A Panda piace *da questo punto di vista mi rende tutto più facile, proprio perché Panda è il mio avatar, in lui c'è l'ottanta per cento di Giacomo Bevilacqua, la strip riporta esattamente quello che io faccio, trasposto come se fossi un panda. Quindi l'espressività di Panda è la mia, il suo modo di fare è il mio, il suo modo di agire è il mio. Ma chiunque legge Panda può trovare ciò che vuole al suo interno, Balzac diceva "non c'è maniera più completa di parlare universalmente che non parlando di se stesso", con* A Panda piace *io parlo di me stesso in maniera molto universale. Per la creazione dei personaggi un autore tende sempre a guardare se stesso, la sua fisionomia del volto, è tutto un rimando a se stessi, ogni disegnatore lo fa. Un disegnatore è riconoscibile dal suo tratto anche perché ci mette sempre qualcosa di suo, è una cosa distintiva.*

(Giacomo Bevilacqua)

Per rendere le emozioni dei personaggi il modo più semplice e immediato è osservarsi, usare lo specchio. Adesso chiaramente non lo uso più, ma all'inizio lo usavo tantissimo. Ogni disegnatore ha così un suo registro di emozioni, io ho delle espressioni tipiche che poi adatto ai personaggi. Comunque attualmente più che guardare lo specchio preferisco guardare il film da cui dovrò trarre il fumetto e cerco di capire che tipo di recitazione hanno i personaggi per poi riprodurla su carta.

(Elisabetta Melaranci)

Il passo successivo all'osservazione di se stessi, degli altri e delle rispettive mimiche facciali sarà quello di provare e riprovare a tradurre le varie espressioni su carta utilizzando degli ovali facciali anonimi e convenzionali. Si traccino su di un foglio un buon numero di ovali stilizzati che rappresentino delle teste umane in maniera molto sommaria, senza capelli, orecchie o tratti caratterizzanti, e si provi su ognuno di loro a tracciare una diversa espressione facendo uso solo degli occhi, delle sopracciglia e della bocca e del naso, anche se in genere quest'ultimo partecipa meno alle espressioni. Questi ovali stilizzati arriveranno così a somigliare a una serie di *smiles* o di *emoticons* informatiche che riproducono in maniera elementare varie mimiche del volto.
Realizzare le espressioni attraverso questa forte stilizzazione aiuterà a perdere il collegamento con lo specchio e le foto e, conseguentemente, a concretizzarle solo sul piano della grafica. Si tengano ben presenti alcune flessioni standard dei segni che aiutano alla traduzione delle

15 – Katsuhiro Otomo, *Domu – Sogni di bambini, I classici del fumetto di Repubblica – Serie Oro* (Panini Comics)

emozioni sui volti. Un'espressione triste si realizzerà utilizzando tutti segni che vanno dall'alto in basso, le sopracciglia di una faccia triste saranno all'ingiù e la bocca sarà un semicerchio con gli estremi puntati verso il basso (fig. 15).

Un'espressione felice avrà, invece, la bocca con gli estremi indirizzati verso l'alto e sopracciglia leggermente arcuate (fig. 16). Se il sorriso deve tramutarsi in un ghigno, si estremizzeranno i lati della bocca, che punteranno ancora più verso l'alto, mentre le sopracciglia si faranno più dure, puntando verso il basso (fig. 17). Un volto rilassato o poco coinvolto sarà percorso da linee rette e tratti piani, le sopracciglia e la bocca saranno linee prive di flessioni che le rendano curve e quindi cariche d'emozione. Al massimo un sopracciglio alzato sottintenderà un'espressione sempre distaccata ma stufa (fig. 18). La rabbia viene resa soprattutto da linee spezzate, dure e dall'irregolarità del volto, con sopracciglia disegnate come frecce mirate verso il centro del volto e la bocca semichiusa da un lato o spalancata con denti bene in vista (fig. 19). La sorpresa viene resa con linee tondeggianti, la bocca o gli occhi spalancati come cerchi e le sopracciglia arcuate e pronunciate (fig. 20).

16 – John Byrne, *The Man of Steel* (DC Comics) da *Le avventure di Superman* (Planeta De Agostini)

Per rendere un'espressione spaventata si può utilizzare lo stesso tipo di occhi e bocca circolare o semichiusa dell'espressione di sorpresa, aggiungendo però delle sopracciglia che puntino verso l'alto (fig. 21). Man mano che si procederà nello sperimentare le varie espressioni e si prenderà sempre più confidenza con le linee utilizzate per rendere grafici i volti che provano emozioni, si potranno adattare su facce più caratteristiche.

Si provino a trasformare questi smiles in volti più significanti, più costruiti e completi, alleggerendo le curve e ammorbidendo i segni grafici più schematici, ma tenendo però

17 – Werther Dell'Edera, *John Doe* (Eura Editoriale)

18 – Werther Dell'Edera, *John Doe* (Eura Editoriale)

sempre presenti le direzioni e le flessioni dei tratti che rendono sintetiche e funzionali le espressioni. Riprodurre il volto di un personaggio più volte in uno stesso disegno mentre esprime varie smorfie facciali, può aiutare a prendere padronanza con la sua espressività (fig. 22). Avere sott'occhio in un'unica immagine tutta una gamma d'espressioni è utile per entrare in contatto con la recitazione del personaggio, assumendo fluidità e sicurezza nel riprodurla correttamente in seguito. Anche in questo caso sarà possibile spaziare ed esagerare le emozioni volendo realizzare un fumetto di stampo umoristico o iper-realista, mentre si sarà più vincolati qualora si intenderà eseguire disegni più coerenti con la rappresentazione del "mondo reale".

Su di un fumetto di stampo realistico – si pensi a molta scolastica italiana o francese – le espressioni dei personaggi saranno di sicuro accennate e poco evidenti e compito del disegnatore sarà quello di inserire informazioni molto velate nei tratti somatici dei personaggi. Si ricordi, però, che anche quand'è fortemente virato verso un verismo e un fotorealismo dell'immagine, il fumetto resta comunque un'espressione sintetica e grafica della realtà, e che i volti dei personaggi devono sempre esprimere le loro sensazioni e comunicare con il lettore.

19 – Adam Kubert, *Hulk* (Marvel Comics)

Volendo realizzare invece un fumetto più attinente a uno stile iper-rea-

20 – Roberto Recchioni, *Wolverine* (Marvel Comics)
[☞ 4. Wolverine]

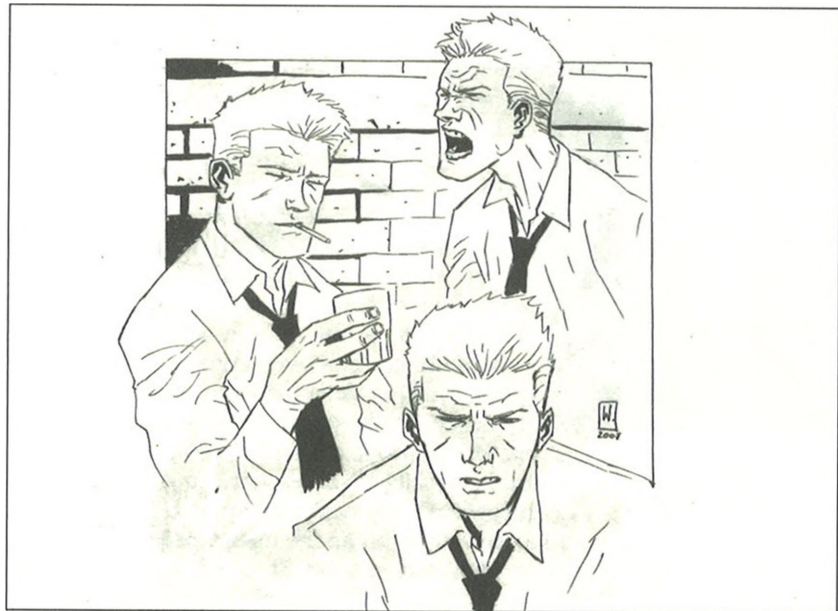
lista si avrà nettamente più spazio per accentuare le espressioni. Nei comics statunitensi, ad esempio, è frequente che i personaggi mascherati assumano espressioni facciali caricate. Anche se Batman, Lanterna Verde, Spider-Man, Green Goblin e Iron Man indossano delle maschere che celano una parte o l'intero viso, non assumono mai un'espressività statica. I visi di questi personaggi comunicano emozioni anche quando sono celati da maschere o elmi che idealmente dovrebbero essere di tela, cuoio o addirittura di metallo.

Nei comics di supereroi bisogna considerare le maschere dei protagonisti come i loro veri volti. Le lenti che formano gli occhi di Spider-Man sono in tutto e per tutto i suoi veri occhi e in quanto tali devono recitare come se fossero biologici, chiudersi in momenti di rabbia o dolore e spalancarsi in scene di sorpresa. L'elmo di Iron Man è la faccia di Iron Man, quindi se il personaggio sarà preoccupato le fessure degli occhi si inarcheranno verso l'alto, se sarà arrabbiato punteranno dritte verso il basso. In questo disegno di Roberto Recchioni (fig. 23) si evince chiaramente che Iron Man è triste: l'artista ha ritratto il personaggio con la linea degli occhi retta e quella della bocca arcuata verso il basso come a mimare una smorfia di cupa rassegnazione.

21 – Carmine Di Giandomenico, *X-Men – Magneto Testament* (Marvel Comics)
[☞ 5. Magneto Testament]

Questo tipo di grafica messa in opera dagli autori americani suggerisce un approccio molto sintetico ed espressionista del disegno che si lascia alle spalle le forme e le strutture del "mondo reale" e si prefigge di raggiungere, prima di tutto, un forte ponte di comunicazione tra i personaggi e il lettore.

Un discorso ancora diverso dovrà essere fatto per le espressioni dei personaggi dei manga. Nei fumetti giapponesi spesso le immagini e lo stile di disegno mutano letteralmente per sottolineare il clima della situazione. È frequente trovare personaggi che in una vignetta posseggono volti e fisici realistici o epici assumere nella vignetta seguente espressioni umoristiche che li tramutano in caricature

22 – Werther Dell'Edera, *John Constantine – Hellblazer* (DC Comics)

23 – Roberto Recchioni, *Iron Man* (Marvel Comics)
(☞ 6. Iron Man)

di loro stessi. In questi casi si potrà cedere ancora di più all'espressionismo del tratto e abbandonare il realismo, anche solo per la vignetta, o le vignette, ritenute necessarie. Al di là di manga da un tratto più umoristico, come *Doraemon* o in misura differente *One Piece*, anche in quelli con un assetto maggiormente coerente a regole più canoniche, ci si può permettere di trascenderle momentaneamente e virare all'umorismo per amore di narrazione e d'effetto. Succede ad esempio in *City Hunter* – che ha un impianto grafico generalmente epico-avventuroso –, dove i protagonisti si deformano in espressioni cartoonesche nelle scene in cui il tono della storia vira al grottesco o al ridicolo.

La possibilità di accentuare le emozioni sarà maggiore su fumetti prettamente umoristici, in questi casi le espressioni facciali potranno anche essere portate all'eccesso e i volti dei personaggi modellati su di esse. Si ricordi comunque che al di là della qualità dell'effetto grafico le espressioni dei personaggi devono sempre avere una carica significante, essere inserite su di un certo volto specifico per una ragione altrettanto specifica, dare spessore al personaggio e, al tempo stesso, comunicare la sua psicologia al lettore.

Mi piace esagerare le espressioni facciali, stravolgere l'anatomia del volto, per poter rendere al meglio le smorfie, che siano di una risata o di un ghigno. Lo faccio per far percepire l'espressività dei personaggi in maniera immediata e forte al lettore, senza mai basarmi su foto di volti, che renderebbero il risultato troppo rigido e freddo.

(Carmine Di Giandomenico)

Nell'ambito del fumetto realistico si cerca di riprodurre le normali espressioni che le persone assumono, sottolineandole un po' con un'inchiostrazione più marcata o con un forte gioco di contrasti di luce, di bianchi e di neri. Nel fumetto umoristico, che è grottesco e caricaturale, si può esagerare tutto, dalle pose del volto ai segni che circondano la figura fino all'inchiostrazione stessa. Per assurdo più si cerca di caricare un'espressione più si dovrebbe studiare l'espressionismo tedesco di Fritz Lang, o i film di Ejzenštejn, dove tutto nell'immagine veniva messo al servizio del racconto emotivo. Le sensazioni forti venivano sottolineate da forti contrasti di luce, le espressioni erano esagerate, perché in genere il cinema muto necessitava di fortissima mimica degli attori. In questo il fumetto assomiglia molto al cinema muto. Con il fumetto comunque si tende a esagerare, perché il fumetto è una sintesi della realtà. Il fumetto trasfor-

ma la realtà in un segno e in questa trasformazione – a meno che non si voglia realizzare un fumetto estremamente fotografico che a mio avviso è sempre più debole del fumetto di sintesi – il segno dev'essere potente, il segno non è mai portato alle sfumature.

(Roberto Recchioni)

Per dare espressioni ai personaggi non utilizzo solo la mimica del volto ma cerco di utilizzare tutto quello che ho a disposizione all'interno della vignetta, a iniziare dalla gestualità del corpo fino al contesto che i personaggi hanno intorno, anche l'ambiente partecipa alle emozioni.

(Werther Dell'Edera)

Note

1. *Invincible* è una serie scritta da Robert Kirkman e disegnata da Ryan Ottley edita dalla statunitense Image Comics. È incentrata sulle avventure di un giovane supereroe alle prese con supercriminali da sconfiggere e con i tipici problemi dei teenager.
2. *Trapassati Inc* è una serie dell'Eura Editoriale pubblicata su *Lanciostory* come *spin-off* della serie *John Doe*. Queste storie, in cui il protagonista è ancora il direttore dell'azienda *Trapassati Inc*, sono ambientate prima della serie regolare.
3. I cosiddetti "liberi" sono i fumetti di una sola puntata e svincolati da serialità che appaiono su *Skorpio*, rivista settimanale italiana di fumetti pubblicata dall'Eura Editoriale.

Capitolo settimo

LA COMPOSIZIONE

Per disegnare fumetti non è solamente necessario saper rappresentare iconograficamente corpi, volti, figure in movimento e sfondi prospetticamente corretti. Per disegnare fumetti occorre soprattutto saper organizzare tutti questi elementi in un unicum significante, una narrazione, una storia. Per dare sviluppo alla storia il cartoonist si deve servire di tutti i mezzi che il fumetto offre, di tutte le caratteristiche grafiche che costituiscono la specificità della letteratura disegnata, la sua purezza, il suo codice genetico e che non sono comuni a nessun altro linguaggio. Un fumetto racconta attraverso una sequenza di immagini organizzate in pagine – o tavole – che, a loro volta, sono suddivise in vignette.
Il disegnatore deve assolutamente padroneggiare queste componenti – la pagina e la vignetta – per costruire l'essenza di ciò che vorrà raccontare visivamente. Il disegnatore di fumetti è prima di tutto un narratore: se un artista è molto capace graficamente ma non riesce a gestire una pagina divisa in vignette, non sarà mai un disegnatore di fumetti, sarà di sicuro un buon illustratore, ma non un cartoonist.

7.1. LA VIGNETTA

Uno dei primi passi per strutturare la tavola da disegnare è quello di suddividerla in vignette, organizzandola a seconda delle esigenze narrative che siano espresse nella sceneggiatura, o nella mente di un disegnatore a cui è stato dato spazio d'azione, o che sia egli stesso ideatore della storia. Dividere la tavola in vignette è, in tutto e per tutto, un processo artistico ed espressivo, poiché scegliere quanto peso dare a una determinata immagine è parte integrante dello svolgimento comunicativo del racconto.
Molto dipende dal tipo di fumetto che si è chiamati a realizzare, solitamente – come si nota dalle testimonianze degli artisti riportate di seguito, molti dei quali attivi sia in Italia che all'estero – i fumetti tradizionali italiani non offrono grande possibilità al disegnatore di variare la costruzione della tavola. I fumetti Bonelli, ad esempio, hanno una gran-

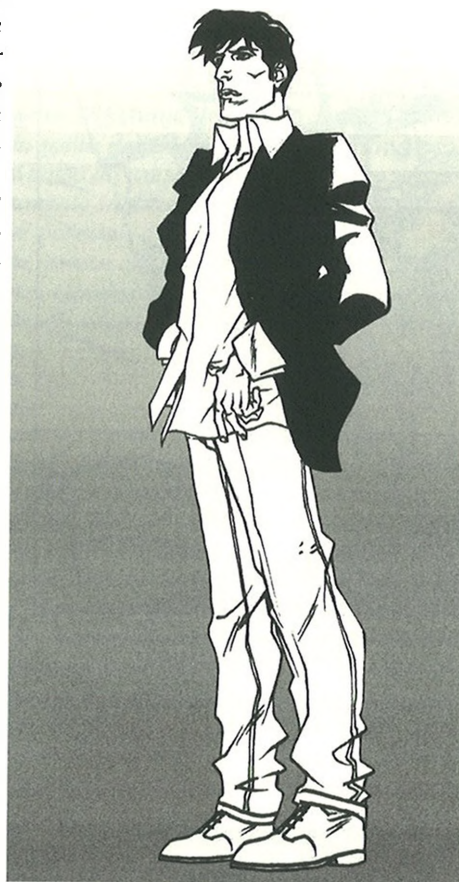
de tradizione che vuole ogni tavola suddivisa in tre fasce orizzontali di vignette, ognuna suddivisibile a sua volta da un massimo di due vignette a un minimo di una (in questo caso fascia e vignetta coincidono).
Sebbene questo schema col tempo si stia ammorbidendo verso una maggiore flessione delle vignette sui bisogni narrativi, si deve tener conto che, se ci si troverà al lavoro su di un prodotto italiano, generalmente si avrà meno possibilità di variare la suddivisione in vignette rispetto a un manga o a un comic book statunitense.
La sfida consiste allora nell'organizzare in spazi più o meno uguali tra loro, situazioni l'una diversa dall'altra, in questo caso sarà di forte aiuto una scelta d'inquadratura adeguata. Il fumetto "inquadra" le sue situazioni all'interno delle vignette come le immagini di un film inquadrate dalla macchina da presa, ma senza di quest'ultima. È bene esercitarsi su tutte le scelte possibili d'inquadratura per avvalorare di senso l'azione tenendo sempre presente che in un fumetto non si è vincolati alla riproduzione fotografica del "mondo reale" ma si può spaziare virtualmente all'infinito.

01 – Tommy Castillo e Rodney Ramos, *Batman Black & White* (DC Comics) da *Batman Black & White* (Play Press Publishing)

Sulla varietà d'inquadratura è opportuno studiare la scolastica cinematografica (a patto che poi venga rielaborata e adattata alle esigenze del fumetto): inquadrando una figura dal basso la si avvalora di maestosità – scelta che ricorre spesso per i personaggi malvagi o molto potenti – (fig. 01), mentre inquadrandola dall'alto gli si conferisce un senso d'impotenza o difficoltà (fig. 02); un'inquadratura centrale o priva d'angolazione che posiziona il personaggio al centro della vignetta gli conferisce un senso di stabilità (fig. 03), un'obliqua all'opposto darà un'idea di precarietà (fig. 04). Giocare con le inquadrature è di primaria importanza laddove è richiesta una suddivisione standard della tavola, proprio per-

02 – Frank Miller, *Sin City – The Big Fat Kill* (Dark Horse Comics) da *Sin City – Un'abbuffata di morte* (Magic Press)

ché in questi casi il disegnatore avrà a disposizione solo l'inquadratura per poter conferire a ogni immagine la carica informativa desiderata. D'altro canto le inquadrature giocano un ruolo fondamentale in tutti i fumetti, compresi quelli a schema di vignette più libero. In questi casi, però, il disegnatore possiede uno strumento in più, in quanto si può avvalere della suddivisione stessa della tavola per addizionare di senso l'azione. Si ingrandiranno, così, alcune vignette più importanti al fine del narrato mentre se ne rimpiccioliranno altre contenenti informazioni meno fondamentali o meno spettacolari; si potranno addirittura scontornare le vignette per conferirgli un effetto d'instabilità o per metterle in contrapposizione con altre ben contornate. Il cartoonist avrà la libertà di variare la forma delle vignette sviluppandole in orizzontale o verticale per sottolineare azioni che si svolgono nelle due linee, ad esempio una corsa per la prima e una caduta per la seconda. Se non si è vincolati da uno schema di suddivisione standard la vignetta perderà i suoi confini quadrangolari, se ciò si considera utile al narrato, divenendo circolare, a punte, obliqua e via dicendo.

Tutto è ai fini della narrazione, lo storytelling è in assoluto la componente più importante per ciò che riguarda i fumetti. Se un personaggio entra in una stanza e la scena viene inquadrata da dietro una libreria, dà subito al lettore un'idea di ansia, di pericolo, come se fosse una soggettiva di qualcuno che sta osservando, non visto, il personaggio che è appena entrato. Un volto illuminato da una luce che viene dal basso, come spesso accade anche nei film horror, conferisce alla scena un senso di terrore.
Un'inquadratura dall'alto può esprimere una situazione di rilassamento, per dare al lettore una visione d'insieme e completa di ciò che accade. Spesso su Dylan Dog *ricorre questo tipo d'inquadratura, quando Dylan è seduto sulla sedia esprime un senso di stabilità* (fig. 5). *Ma le possibilità sono molteplici e spesso il disegnatore può anche sperimentare e inventarne di nuove.*
(Giacomo Bevilacqua)

03 – Carmine Di Giandomenico, *Dylan Dog Color Fest* (Sergio Bonelli Editore)

Di solito è lo sceneggiatore ad aiutare il disegnatore suggerendo (o alcune volte imponendo) determinate inquadrature piuttosto che altre, per facilitare la lettura dell'azione che si svolge. Le inquadrature di pathos normalmente sono quelle dal basso, meglio se illuminate da una luce radente, sia essa proveniente dall'alto o dal basso. Effetti drammatici si ottengono facilmente con inquadrature ravvicinate dei personaggi, momenti di stasi che preannunciano uno stato di tensione. Si possono ottenere anche soltanto con un'inquadratura da lontano dei personaggi o di ciò che li circonda, come ad esempio una vignetta di un ponte o di una diga prima di un evento catastrofico.
(Gabriele Dell'Otto)

04 – Werther Dell'Edera, *Punisher War Journal Annual* (Marvel Comics)

L'interno della vignetta va strutturata con dei bilanciamenti narrativi che possano permettere al lettore di avere sempre chiaro tutto quello che accade. Le scelte vanno calcolate, poi, oltre che in funzione della singola vignetta, in funzione della tavola complessiva e della sua impaginazione che deve seguire delle diagonali di bilanciamento attraverso i bianchi e i neri e le inquadrature scelte. Va tutto relazionato alla sequenzialità. Si prenda, ad esempio, una pagina qualsiasi di un fumetto popolare non americano, si noterà che se in alto a sinistra la prima vignetta sarà inquadrata con una prospettiva dal basso (sia che raffiguri un volto o una panoramica) quella in basso a destra avrà un'inquadratura opposta. Se si uniscono le due vignette con una linea vediamo che tagliano la pagina con la sua stessa diagonale, rendendo equilibrata e bilanciata la struttura della tavola. (Carmine Di Giandomenico)

Lavorando alla Disney sono limitata per ciò che riguarda la scelta delle inquadrature all'interno della vignetta. Quando ero al lavoro sulla graphic novel Bolt *mi sono state espressamente vietate le inquadrature dall'alto. È stato un problema, perché mi sono ritrovata a fare scene molto complesse, in cui si doveva avere l'idea di dove fossero posizionati i personaggi nello spazio – magari anche tre gruppi di personaggi – con una forte limitazione nelle inquadrature.*

05 – Giampiero Casertano, *Dylan Dog* (Sergio Bonelli Editore)

Un'inquadratura dall'alto mi avrebbe permesso di visualizzare bene la posizione dei protagonisti, non potendola fare tutto è diventato più complicato soprattutto dovendo disegnare gli animali con le loro proporzioni e gli umani con proporzioni del tutto distinte, sono personaggi da considerare su due piani completamente differenti. In questo caso mi sono arrangiata. Però generalmente la scelta delle inquadrature ha un senso, ad esempio un'inquadratura dal basso dà un senso di ansia, come se stesse per succedere qualcosa. Solitamente inquadrando i cattivi Disney dal basso gli si conferisce un senso di potenza, di malvagità.
Un'inquadratura dall'alto indica, invece, solitudine o viene usata per un personaggio spaurito. Tutto ha un significato, comunque nell'economia di una tavola per non annoiare il lettore è sempre meglio variare le inquadrature il più possibile.

(Elisabetta Melaranci)

Per ciò che riguarda l'inquadratura ci sono dei canoni fumettistici che variano da regione a regione in cui i fumetti vengono realizzati e vengono letti. Il fumetto occidentale ha uno sviluppo prevalentemente da sinistra a destra e, solo in secondo luogo, dall'alto in basso. Il fumetto giapponese ha uno sviluppo in primo luogo da destra verso sinistra ma ha soprattutto uno sviluppo in verticale, questo deriva dal differente ordine di lettura. Il fumetto, come la scrittura, è un segno. La scelta delle inquadrature, la scelta del momento da inquadrare e di cosa inquadrare è la materia del fumetto. L'inquadratura in sé è l'unico punto di contatto che il fumetto può avere con il cinema e può utilizzare la stessa retorica: se si realizza un fumetto horror presumibilmente si utilizzeranno gli stessi trucchi d'inquadratura che vengono utilizzati dal cinema horror. La scelta dell'attimo, invece, è la fondamentale peculiarità del fumetto, ovvero scegliere che cosa rappresentare in una vignetta e cosa rappresentare in quella successiva, la closure che separa una vignetta dall'altra è la magia del fumetto. In questa scelta c'è tutto un mondo d'esperienze che varia da autore ad autore ed è differente per ogni scuola fumettistica. Ogni genere, ogni tipo di narrazione, ha dei canoni che possono essere di volta in volta violati o rispettati e questi canoni vanno visti al servizio di quel tipo di genere o di quel tipo di narrazione. Ad esempio Mitsuru Adachi[1] e i giapponesi in generale hanno un controllo estremo del tempo e visto che si sono molto interessati a quell'aspetto hanno sviluppato degli stilemi narrativi appositi per conferire una dilatazione temporale alle storie. Noi occidentali abbiamo fumetti generalmente molto più compressi di quelli giapponesi perché la nostra foliazione è sempre stata più breve. Di rimando abbiamo un tipo di narrazione che privilegia altri strumenti, ad esempio per i dialoghi o per la quantità d'informazioni che riusciamo a inserire in una singola vignetta.

(Roberto Recchioni)

La vignetta è semplicemente una parte della tavola. A seconda della tavola che si sta realizzando e della storia che si sta raccontando ci sono vignette che hanno un'importanza maggiore nello sviluppo della vicenda rispetto a tutte le altre che possono essere di contorno al preciso momento che la vignetta più importante illustra. Questo varia però da fumetto a fumetto e ciò si evince soprattutto se si prende come esempio il fumetto americano rispetto a quello italiano. Nel fumetto americano la costruzione della tavola è libera, questo non accade, invece, nel fumetto italiano, fondamentalmente legato a canoni bonelliani con una gabbia a sei vignette per tavola posizionate su tre strisce. Nel fumetto di stampo bonelliano, quindi, ogni vignetta è ugualmente significante nell'economia della pagina e ognuna viene trattata con la stessa importanza, sempre in misura di ciò che viene richiesto dallo sceneggiatore. Nel fumetto americano, invece, dove la tavola viene spesso scomposta, destrutturata, ogni vignetta non ha la stessa importanza rispetto alla precedente o alla successiva ma nella tavola si predilige l'esposizione di una scena principale. Ad esempio Eduardo Risso[2] compone generalmente così le sue tavole, disegna una scena principale che inserisce in una vignetta grande, ben visibile e molto dettagliata e subordina a questa tutto il resto, il più delle volte primi piani o dettagli narrativi. L'importanza della vignetta è strettamente legata al contesto in cui si disegna. L'unico vero sbaglio sarebbe quello di trattare ogni vignetta come a sé stante, come fosse un'illustrazione. Anche se il fumetto italiano potrebbe portare a questo tipo di trattamento, proprio per lo schematismo della pagina a sei vignette uguali, non bisogna mai pensare la singola vignetta come un'immagine a sé stante, dev'essere sempre parte di una tavola che sta narrando una storia.

(Werther Dell'Edera)

Dopo aver suddiviso la tavola in vignette scegliendo quali scene inserire in ognuna di esse, è necessario strutturare graficamente l'interno delle vignette stesse. In quest'operazione il disegnatore deve sempre aver chiaro che la vignetta non è un'illustrazione autoreferenziale bensì una componente narrativa della tavola e, come tale, dev'essere concettualizzata e realizzata. È necessario mantenere un forte livello di bilanciamento all'interno della tavola, ogni vignetta concorre all'unità della pagina, dunque un'inquadratura sarà funzionale e artisticamente valida solo se conforme all'economia totale della tavola.
Allo stesso modo, la scelta di ombreggiare una parte di una vignetta dev'essere considerata tenendo presente il bilanciamento tra bianchi e neri di tutte le altre. Il senso narrativo e spettacolare di ogni vignetta, così come il suo impatto prettamente artistico, raggiungerà con successo il suo scopo laddove dialogherà e si amalgamerà con tutte le altre.

Bisogna immaginare ciò che accade in una vignetta sempre in rapporto con le altre vignette, non farlo significherebbe commettere un errore

madornale, e cioè considerare l'immagine che si sta realizzando come un'illustrazione, magari bella, ma comunque non funzionale. Così facendo si rischia di non avere una continuità omogenea dello storytelling.

(Gabriele Dell'Otto)

È di primaria importanza che la vignetta abbia una continuità all'interno della tavola, sempre per privilegiare lo storytelling. Quando leggo la sceneggiatura ho già in mente il modo in cui disegnare la tavola completa. Molto spesso quando collaboro con lo sceneggiatore Lorenzo Bartoli lavoro "a plot" invece che con una sceneggiatura vera e propria. Tra noi si è instaurato un certo tipo di fiducia reciproca al punto che lui non mi invia sceneggiature in cui mi spiega cosa succede precisamente in ogni vignetta bensì preferisce illustrarmi cosa succede in ogni tavola. In questo modo posso strutturarmi la tavola come meglio credo, lui inserisce i balloon successivamente. Anche se Lorenzo ha già in mente o ha già scritto il discorso diretto tra i vari personaggi per ottimizzare i tempi, ma anche per una questione di fiducia, mi invia solo il plot.

(Giacomo Bevilacqua)

Ogni vignetta non è mai assolutamente autonoma. Secondo me le vignette sono soggette a una scala di priorità, non hanno tutte la stessa importanza ma sono tutte necessarie alla costruzione della tavola finale. Oggettivamente ci sono delle vignette più importanti e, quindi, nel disegnarle quest'importanza va sottolineata, ingrandendo la vignetta, dandogli un taglio particolare o scontornandola, proprio perché non tutte hanno lo stesso peso narrativo.

(Elisabetta Melaranci)

Faccio un layout generale sulla pagina di tutte le vignette, poi passo a definirle singolarmente a matita. Generalmente traccio dapprima a matita tutte le pagine della storia che sto realizzando e poi le inchiostro, molto dipende dalla velocità con cui devo lavorare. Soprattutto quando la storia ha un numero di pagine elevato, questo aiuta a mantenere coerenza dalla prima all'ultima tavola, è sempre meglio inchiostrare tutto alla fine.

(Werther Dell'Edera)

Il fumetto è un medium che ha moltissimi strumenti comunicativi. Durante gli anni '70 alcuni autori nel tentativo di rinfrescare un linguaggio che per loro era diventato desueto o comunque lontano dai gusti del pubblico, iniziarono a limare questi strumenti per far aderire il fumetto agli stilemi del medium cinematografico. La vignetta non era più, quindi, la parte di una tavola ma diventava uno schermo su cui veniva proiettata l'inquadratura. L'esempio più classico di questo tipo di lavoro, che all'epoca era estremamente innovativo e intelligente, resta Ken Parker[3] *dove vennero eliminati alcuni strumenti narrativi come le didascalie di luogo e tempo o la spiegazione letterale degli stacchi che venne*

affidata alla comprensione del lettore. Le inquadrature non erano mai impossibili ma realmente replicabili nella realtà, proprio mentre il fumetto permetterebbe di realizzare anche inquadrature impossibili perché non si avvale di nessuna cinepresa. In questo modo la vignetta diventò un unicum che raccontava una singola inquadratura, veniva utilizzata come fosse lo schermo del cinema, ciò trasformava la tavola in un "contenitore di vignette" quando, invece, la tavola dovrebbe essere il fumetto in quanto tale, ogni vignetta dovrebbe essere parte di una pagina. Will Eisner riusciva a trasformare le pagine dei suoi fumetti in oggetti unici, il suo tipo di narrazione non è replicabile da altri media perché utilizza tutti gli strumenti propri del fumetto che non sono appiattiti su quelli del cinema o della letteratura. C'è una famosa tavola di Eisner con una sezione di un palazzo dove il personaggio entra in basso a sinistra, procede nella salita e alla fine cade in basso a destra, in una pagina sola si ha tutta una storia, è qualcosa che non è replicabile da altri media, ogni vignetta è parte dell'illustrazione, non è né estrapolabile né eliminabile dal contesto.

(Roberto Recchioni)

7.2. LA TAVOLA

Come la vignetta dev'essere considerata in rapporto all'economia totale della tavola e di tutte le altre vignette che la compongono, anche la tavola stessa dev'essere considerata in rapporto a tutte le altre tavole che formano l'albo. Mantenere continuità nella storia che si racconta è una delle caratteristiche principali per far sì che il lettore conservi la propria sospensione dell'incredulità verso il narrato. Così come lo sceneggiatore deve rispettare una forte continuità di narrazione all'interno di un'unica storia, o anche nell'arco di più storie, il cartoonist si deve impegnare a mantenere una continuità artistica all'interno dell'albo da lui disegnato. Per far questo è utile organizzare in maniera sommaria tutte le vignette che compongono la pagina, prima d'iniziare a particolareggiarle, così da poter modificare in tempo elementi che non si bilanciano tra loro in una visione d'insieme.

Per rendere omogeneo il proprio lavoro è necessario strutturare dapprima i layout a matita di tutte le tavole che si dovranno disegnare per un singolo albo, in modo da avere una visione complessiva di tutta la storia. In egual modo è opportuno disegnare a matita tutte le tavole, prima di passare all'inchiostrazione, considerando proprio i tre momenti di lavorazione – layout, matite e chine – come tre passi evolutivi distinti. In questo modo si manterrà una maggiore continuità di stile nella stesura dei propri lavori più che soffermandosi per molto tempo su una tavola, dal layout all'inchiostrazione, per poi passare a un'altra.

Quando lavoro su una tavola prima faccio un'organizzazione totale con linee sommarie che mi rendano subito visibili gli spazi da affrontare e

che mi diano modo di bilanciare la pagina, poi successivamente passo alle vignette singole.

(Carmine Di Giandomenico)

Ho testato varie sperimentazioni di organizzazione della tavola, ma in generale trovo più comodo definire vignetta per vignetta dopo che ho stabilito un layout di massima della pagina. Monto le vignette al computer per poi avere una stampa della pagina definitiva da passare al tavolo luminoso.

(Gabriele Dell'Otto)

Io tendo a disegnare prima a matita tutte le tavole che mi sono state assegnate per poi inchiostrarle tutte dopo. Ad esempio per Homo Homini Lupus *ho realizzato ottanta tavole a matita e poi ottanta inchiostrazioni. Visto che è un lavoro che mi ha preso diversi mesi temevo che, a distanza di tre mesi, le tavole che avevo fatto all'inizio fossero troppo differenti dalle ultime.*

(Giacomo Bevilacqua)

Quando lavoro su una tavola faccio dapprima la suddivisione in vignette, una gabbia molto generale, visto che nella thumbnail che ho fatto prima ho già deciso quale vignetta dovrà essere stretta e lunga, quale alta e stretta, quale scontornata, decido tutto nella fase preliminare. Una volta che ho impostato questa suddivisione, posiziono i personaggi all'interno delle singole vignette con tratti molto sommari e poi inizio a rifinirli dalla prima vignetta.

(Elisabetta Melaranci)

Per suddividere la tavola molto dipende dalle richieste dello sceneggiatore. Ci sono sceneggiatori che lasciano libertà di suddivisione al disegnatore, io personalmente come sceneggiatore fornisco le specifiche della grandezza delle vignette e del numero di fasce.

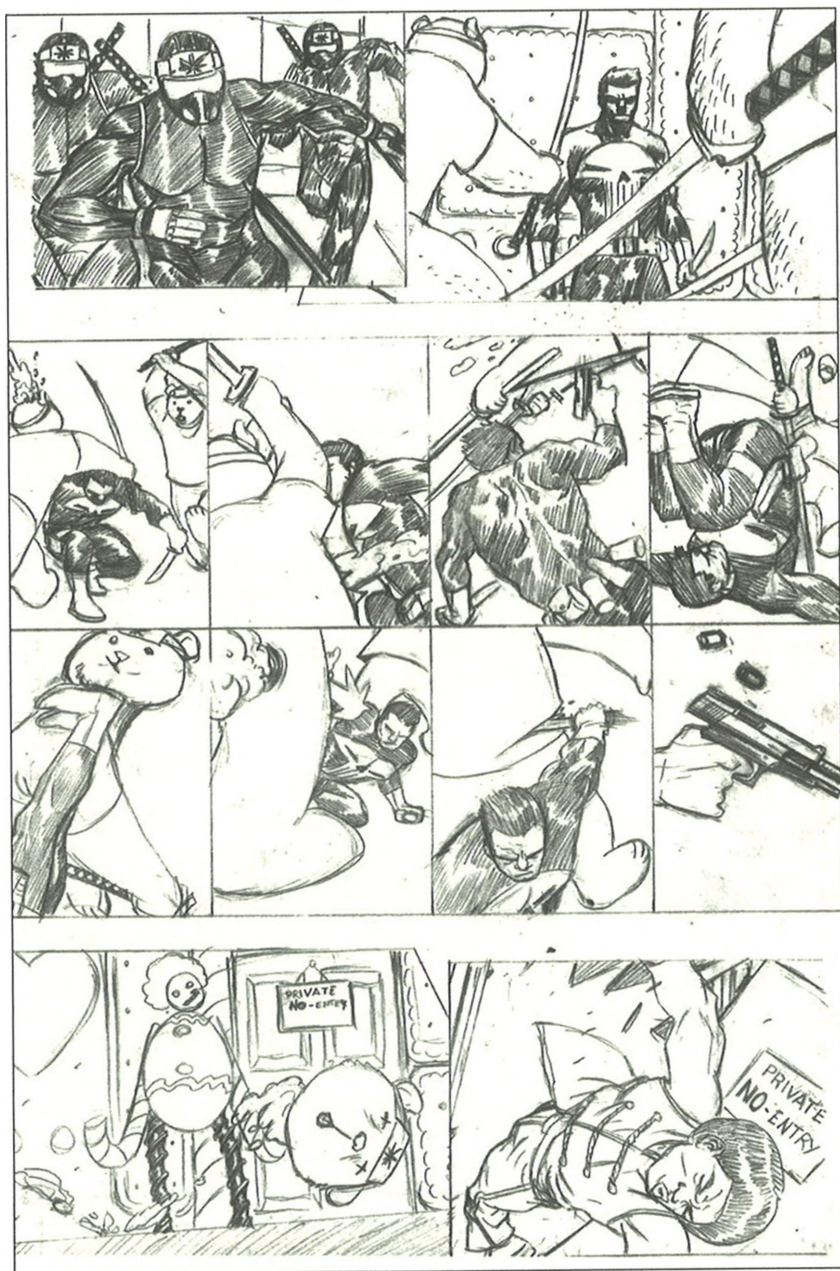
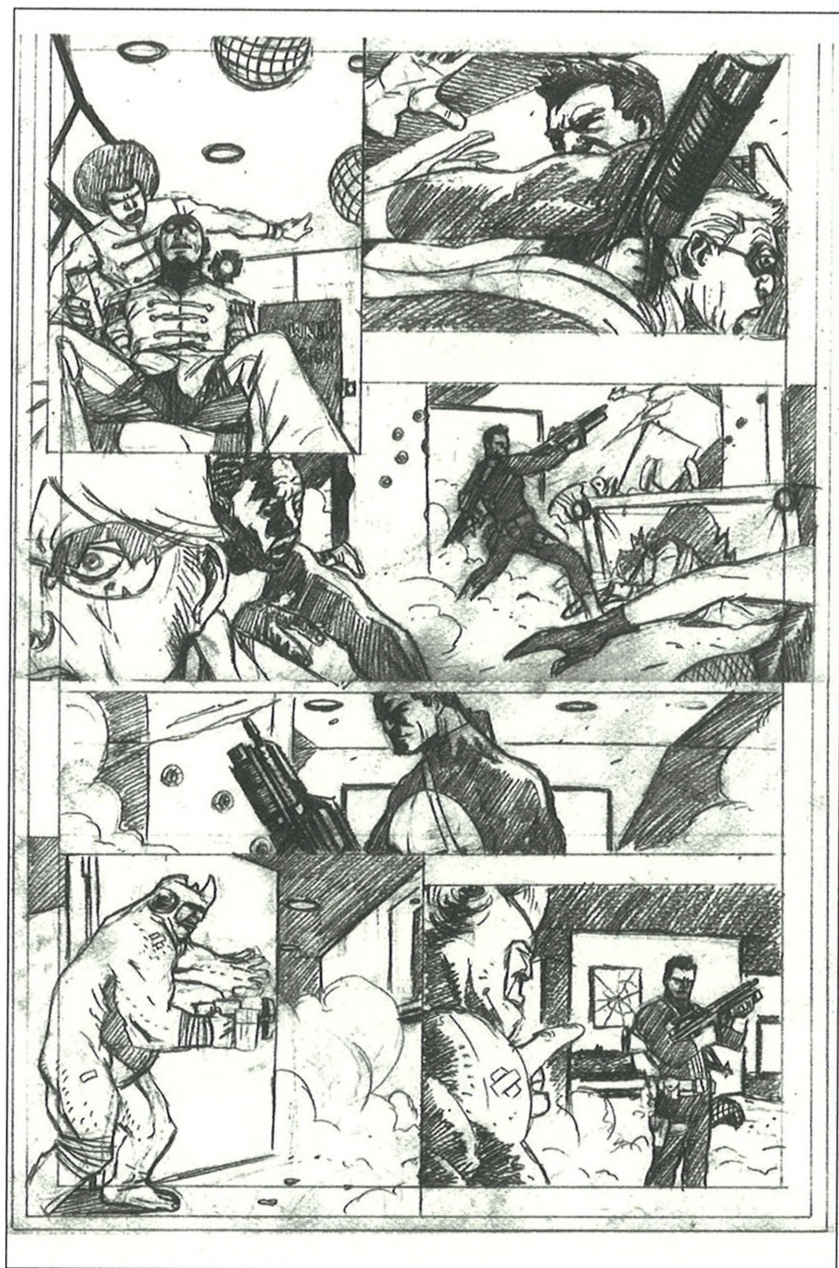
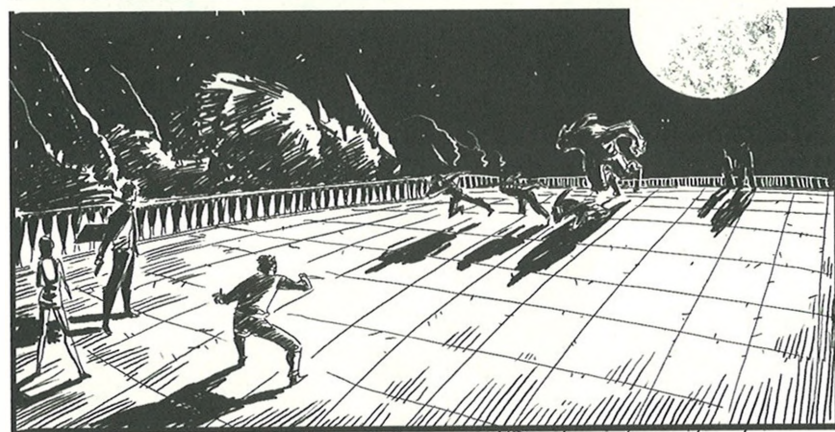
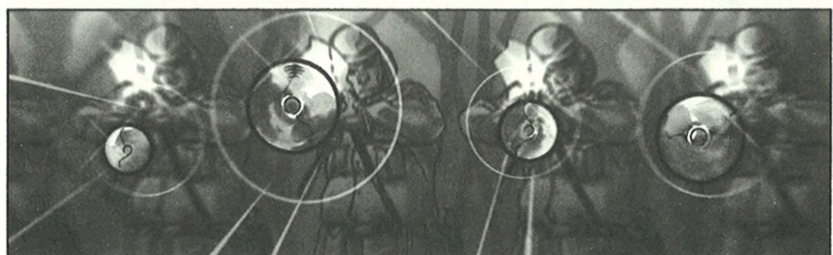
(Roberto Recchioni)

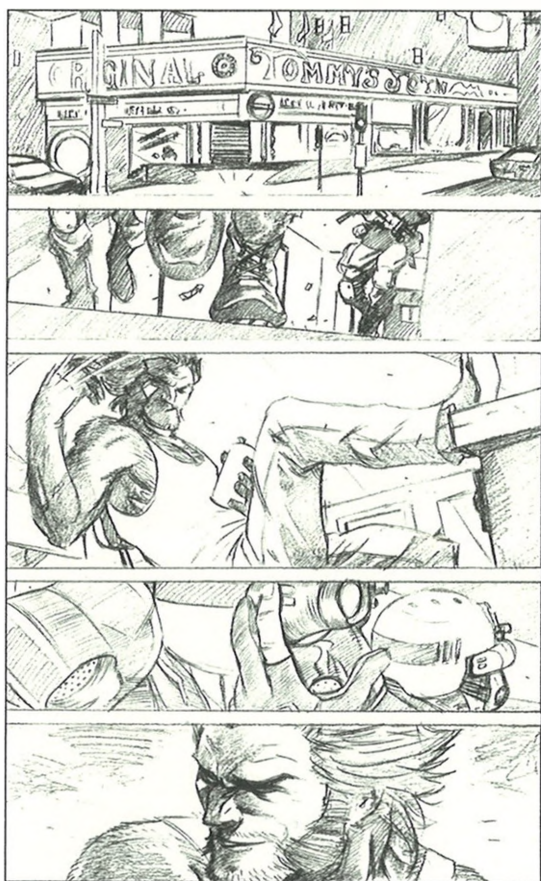
La suddivisione della tavola dipende dal tipo di fumetto che si sta realizzando. Lavorare su di un fumetto bonelliano in linea di massima non dà grande libertà, nei loro fumetti la struttura non cambia molto dalla classica suddivisone in tre strisce suddivisibili a loro volta in massimo due vignette, quindi da un minimo di tre a un massimo di sei vignette a tavola. Anche la forma delle strisce e delle vignette è standardizzata. Se si disegna un fumetto americano invece ci si può permettere di destrutturare la tavola, disegnando le vignette a proprio piacere. In questo caso, se nella pagina c'è una scena importante avrà anche uno spazio maggiore. Molto dipende anche dalla sceneggiatura, io, ad esempio, su Punisher War Journal *ho lavorato su una sceneggiatura veramente dettagliata in cui mi si chiedevano sei vignette per pagina e, inoltre, in ogni vignetta*

06 – Werther Dell'Edera, *Punisher War Journal Annual* (Marvel Comics)

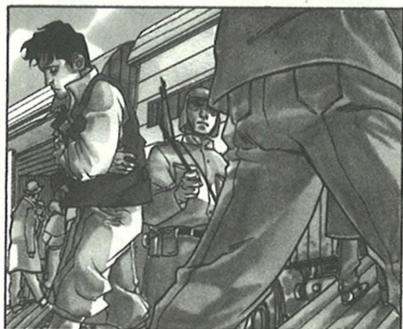
07 – Werther Dell'Edera, *Punisher War Journal Annual* (Marvel Comics)

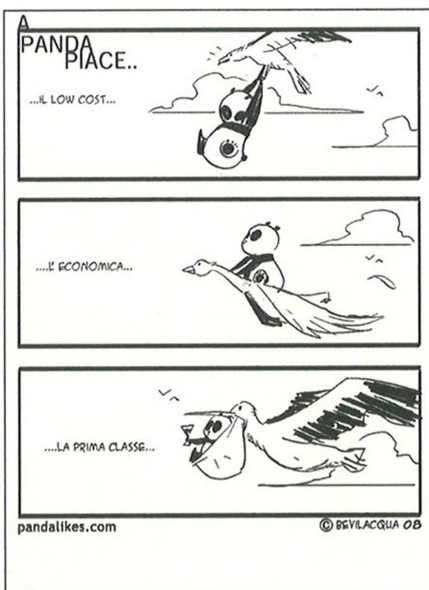
08 – Giacomo Bevilacqua, *Homo Homini Lupus* (Edizioni BD)

09 – Carmine Di Giandomenico, *X-Men – Magneto Testament* (Marvel Comics)

erano descritti molti elementi, quindi non mi si permetteva di privilegiare una vignetta rispetto a un'altra (fig. 06, fig. 07). *Anche se identificavo sempre una vignetta che per me esprimeva principalmente quello che la tavola doveva raccontare mi accorgevo, poi, che anche la vignetta precedente e la successiva avevano quasi lo stesso peso narrativo, proprio per la quantità d'elementi che contenevano. In quel caso mi adeguai, non potendo ingrandire troppo nessuna vignetta cercai di mantenere uno standard e, anche se stavo lavorando su un comic book americano, mi ritrovai a replicare uno stile quasi bonelliano. Per variare ho lavorato anche su quattro strisce, invece che tre, però ho mantenuto uno schema di tavola abbastanza coerente e standardizzata.*

(Werther Dell'Edera)

10 – Werther Dell'Edera, *Wolverine* (Marvel Comics)

Si ricordi sempre che la suddivisione della tavola in vignette e la sua impostazione è parte nevralgica della resa del processo narrativo della storia. L'organizzazione della pagina concorre alla sensibilità del narrato e ai ritmi della narrazione stessa. Elementi come velocità, stasi, potenza o terrore verranno espressi non solo dall'abilità del cartoonist nel disegnare figure e sfondi ma anche dalla sua capacità di inscriverli in tavole suddivise in maniera funzionale a essi. Nel fumetto, qualunque componente della pagina è un mezzo per raccontare storie e comunicare emozioni, anche la sua stessa struttura.

Nei fumetti non vincolati da suddivisioni troppo geometriche, le scene d'azione sono in genere strutturate in tavole di-

11 – Carmine Di Giandomenico, *X-Men – Magneto Testament* (Marvel Comics)

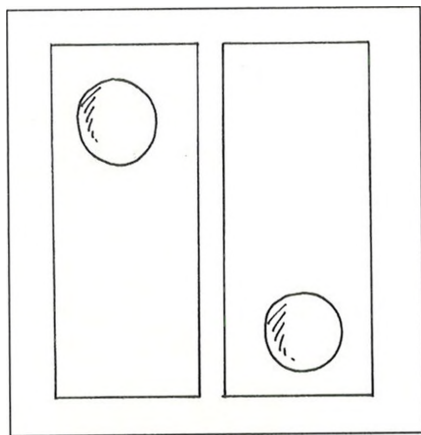
12 – Werther Dell'Edera, *John Doe* (Eura Editoriale)

13 – Giacomo Bevilacqua, *A Panda piace* (www.pandalikes.com)

14 – Giacomo Bevilacqua, *Homo Homini Lupus* (Edizioni BD)

namiche anche nel taglio delle vignette, con più largo utilizzo di fasce orizzontali o verticali, con vignette più ampie per sottolineare un'azione prorompente o più piccole e strette per rappresentare la velocità del movimento. In questa tavola tratta da *Homo Homini Lupus* (fig. 08) il cartoonist Giacomo Bevilacqua si serve di una suddivisione a fasce orizzontali per accentuare di dinamismo la scena, in questo modo, allungando le vignette si enfatizzerà in maggior misura l'idea di corsa dei protagonisti della prima vignetta, e in generale dello scontro violento tra i due schieramenti contrapposti che l'ultima vignetta prelude. Carmine Di Giandomenico in questa tavola tratta da *X-Men – Magneto Testament* (fig. 09) utilizza, invece, una suddivisione a fasce orizzontali per dare

15 – Werther Dell'Edera, *John Doe* (Eura Editoriale)

una scansione del tempo dell'azione drammatica di stampo quasi cinematografico.

L'autore inquadra, in un alternarsi di campo e controcampo, il plotone d'esecuzione e il volto del protagonista in intervalli regolari. In questo modo dà al lettore una sensazione palpabile del tempo che, implacabilmente, scorre. In maniera non dissimile opera Werther Dell'Edera in questa tavola dove le fasce orizzontali scandiscono il tempo di un agguato teso a Wolverine mentre si rilassa in una locanda (fig. 10). Dopo una prima vignetta che funge da establishment shot d'ambientazione, l'autore procede con un montaggio alternato tra gli assalitori e Wolverine in modo da presagire l'avvicinarsi dello scontro. Se le scene d'azione, dal ritmo sincopato o dal tema grave, prediligono una suddivisone che ne accentui il dinamismo, all'opposto scene di dialogo, dal tema più rilassato o da uno svolgimento temporale più diluito, avranno un'organizzazione più canonica, magari con vignette geometriche e ampie per inquadrare meglio l'ambiente o i volti dei personaggi coinvolti.

16 – Esempi di solidi in caduta

In *X-Men – Magneto Testament,* Carmine Di Giandomenico si serve di una suddivisione più geometrica delle vignette per raffigurare scene cariche di pathos e di solitudine. In questa tavola (fig. 11) l'artista apre la pagina con due vignette a fasce orizzontali per ambientare la scena, per poi proseguire su quattro riquadri più piccoli che si soffermano specificatamente sul giovane Magneto. In questo modo lo elegge a fulcro narrativo della storia – dalla folla indistinta delle due vignette larghe la visuale si stringe su un singolo specifico – ma allo stesso tempo lo racchiude esplicitando la sua solitudine e dispersione. Tuttavia nulla va inteso come una regola, anche un dialogo può essere inscritto in vignette dinamiche, magari per sottolineare l'animosità della discussione o perché non è detto che i personaggi dialoghino per forza in una situazione di stabilità.
Allo stesso modo, una scena d'azione potrà essere rappresentata anche in una suddivisione standard della tavola, per scandire i tempi in maniera più omogenea e dare al lettore una maggior visione d'insieme della vicenda. Si analizzi quest'immagine (fig. 12) in cui Werther Dell'Edera si serve della suddivisione a fasce per dare alla scena un ritmo tutt'altro che serrato. La lunghezza di ogni vignetta sembra qui mimare lo sguardo di un astante che si aggira su panorami placidi, deserti, sconfinati. In questo caso le fasce orizzontali conferiscono alla scena un senso d'isolamento, di calma quasi spettrale, del tutto dissimile dall'effetto che lo stesso autore aveva ottenuto con la tavola di Wolverine analizzata sopra. Anche l'uso che Giacomo Bevilacqua fa della suddivisione a fasce orizzontali nelle tavole di *A Panda piace* (fig. 13) differisce da quella utilizzata per *Homo Homini Lupus.* Qui Bevilacqua si serve delle fasce non per accentuare di dinamismo la scena, bensì per scandire i tempi comici portando il lettore a spostare lo sguardo unicamente dall'alto verso il basso, accentuando l'effetto ironico e di sorpresa di ogni vignetta rispetto alla precedente.
Al tempo stesso, la suddivisione in riquadri adatta per situazioni riflessive ed intimiste, può essere utilizzata per scene d'azione o dal ritmo serrato. In questa tavola tratta da *Homo Homini Lupus* (fig. 14) Giacomo Bevilacqua utilizza uno schema a riquadri per raffigurare un contesto violento, in questo modo le vignette partecipano al pathos dell'azione imprigionando i personaggi in una gabbia serrata sottintendendo la loro impossibilità di sfuggire dalla situazione angusta e opprimente in cui si trovano. Utilizzando vignette quadrangolari più piccole, la scena è per-

corsa da più *closure* – gli spazi bianchi tra le vignette – che vengono percepiti dal lettore come tagli di montaggio veloci e serrati, che accentuano di dinamismo il narrato.
Anche Werther Dell'Edera in *John Doe* fa uso di vignette in riquadri regolari per inquadrare una situazione di tensione utilizzando le closure come veri e propri tagli di montaggio di stampo cinematografico. In questo caso (fig. 15) le vignette piccole vengono usate dall'artista per inquadrare i dettagli di una figura, man mano che il lettore ci scorre sopra con gli occhi la successione fa presagire che il protagonista estragga la pistola già inquadrata nella prima vignetta facendo crescere la tensione della scena. Si tratta, in fondo, di una questione di sensibilità variabile d'autore ad autore e da stile a stile, in ogni modo è importante aver sempre ben presente quanto un processo, a prima vista meccanico e convenzionale come la strutturazione della pagina, sia invece un elemento potentemente artistico e narrativo, carico di informazioni che verranno decodificate dal lettore in maniera diversa a seconda delle scelte d'organizzazione.

A seconda della forma della vignetta, la narrazione procede in maniera differente. Una scena statica sarà inscritta perlopiù in una vignetta quadrata, mentre una scena d'azione risulterà più dinamica qualora rappresentata in vignette lunghe e strette, oppure in verticale se si tratta di una caduta. Tra queste due palline (fig. 16) *quella che sta cadendo più velocemente è la seconda perché è arrivata verso il margine della vignetta, lo spazio al di sopra d'essa, anche se è vuoto, viene percepito come "movimento".*

(Giacomo Bevilacqua)

Strutturare una tavola di dialogo da una d'azione ha sempre avuto una diversificazione di approccio. Una scena di dialogo viene solitamente chiusa in una gabbia rigida, mentre una tavola d'azione permette spesso d'elaborare una gabbia più libera che sconfini anche in vignette sovrapposte o che si intrecciano. Che questa considerazione non porti, però, a pensare che ci siano regole standard. Non c'è nessun'ufficializzazione, anche una tavola di dialogo si può tranquillamente trasportare in un'impaginazione dinamica, così come una scena d'azione può essere raffigurata in una gabbia più geometrica.

(Carmine Di Giandomenico)

La suddivisione della tavola è a discrezione di ogni autore, e qui ci sarebbe d'aprire una parentesi infinita sui fumetti italiani, francesi, americani, giapponesi e via dicendo. Semplificando molto diciamo che canonicamente le vignette di una pagina di dialoghi saranno molto più regolari, per dare modo al lettore di fruire al massimo del senso del testo. Una pagina d'azione dà modo al disegnatore di rompere alcuni schemi canonici

17 – Gabriele Dell'Otto, *Moon Knight* (Marvel Comics)

18 – Gabriele Dell'Otto, *Moon Knight* (Marvel Comics)

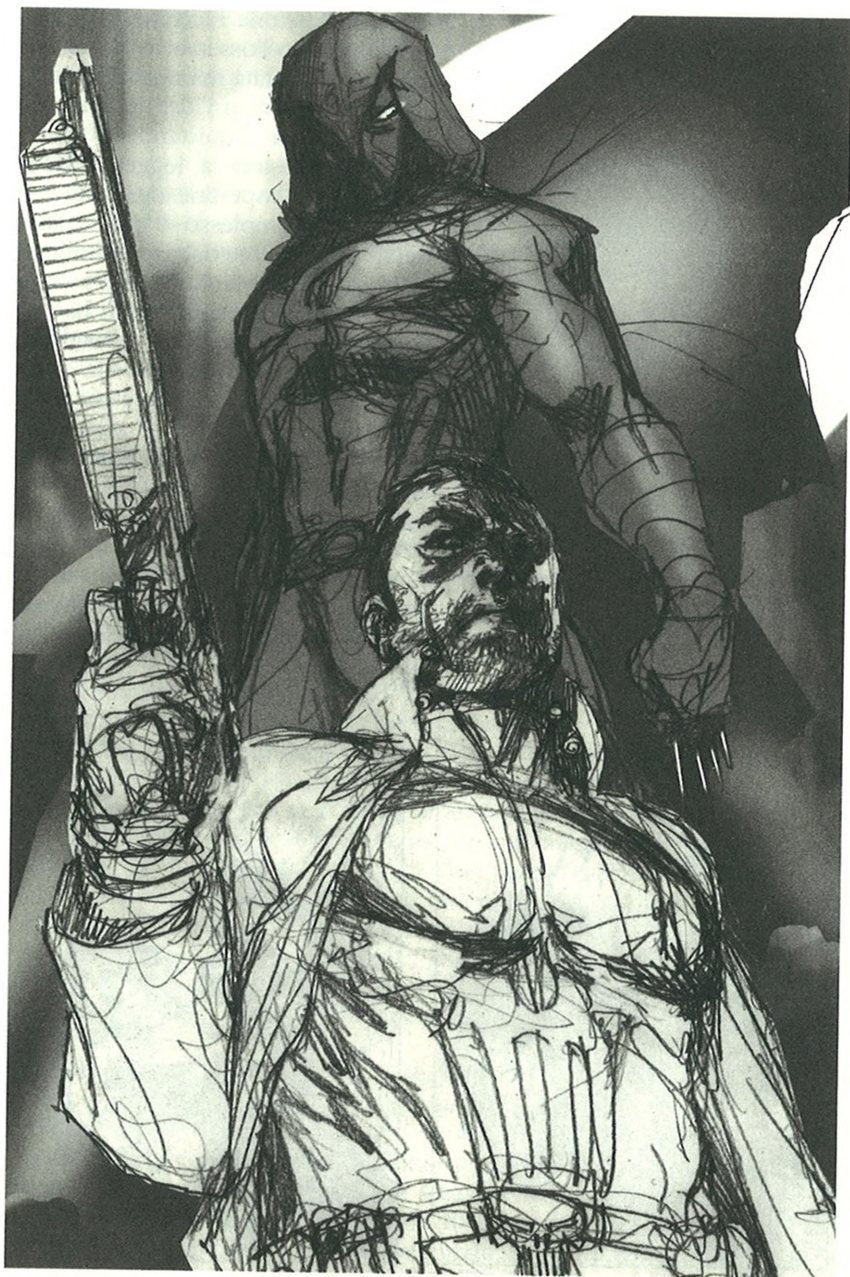
come ad esempio l'irruzione di un personaggio da una vignetta all'altra e l'utilizzo di vari trucchi visivi.

(Gabriele Dell'Otto)

La suddivisione in vignette varia da fumetto a fumetto, W.I.T.C.H.[4] *ad esempio ha una gabbia abbastanza libera,* Topolino *ha una gabbia rigidissima, di stampo bonelliano: sei vignette a tavola dalla forma standard. Ultimamente per svecchiarlo stanno facendo delle variazioni ma generalmente la gabbia di* Topolino *è classica.* Topolino *si porta dietro un grande background, è una tradizione che la tavola abbia quel tipo di gabbia, alla Disney sono molto legati alle tradizioni. Comunque per un disegnatore è difficilissimo lavorare con quella gabbia. I disegnatori di* Topolino *a livello di gestione della tavola a volte sono grandiosi, perché una tavola a gabbia libera dà la possibilità di mettere in atto una serie di licenze che quella a gabbia fissa non permette. Bisogna essere molto preparati per gestire quel tipo di tavola.*

(Elisabetta Melaranci)

7.3. LA COVER

Si suol dire che non si deve mai giudicare un libro dalla copertina. Per un fumetto invece è vero il contrario: la copertina di un albo rappresenta in sintesi il suo contenuto e racchiude in un'immagine immediata il

19 – Gabriele Dell'Otto, *Moon Knight* (Marvel Comics)
[☞ 1. Moon Knight 01]

20 – Gabriele Dell'Otto, *Moon Knight* (Marvel Comics) [☞ **2. Moon Knight 02**]

fulcro della storia racchiusa all'interno. Attraverso l'osservazione dell'immagine raffigurata in copertina, il lettore dovrà avere un'idea in generale di ciò che sta acquistando e di ciò che si appresterà a leggere. Saper disegnare le copertine dei comics è un lavoro complesso e particolare, del tutto differente dal saper disegnare le storie a fumetti. Se è vero che una preparazione artistica di base – conoscenza di regole anatomiche, prospettiche ecc. – è utile sia a chi vorrà disegnare storie che a chi vorrà disegnare copertine, è altrettanto vero che l'utilizzo di tale competenza sarà dissimile nei due casi.
Accade spesso che le copertine e le storie interne dell'albo siano disegnate in stili differenti o persino da persone diverse. Non è detto che un grande disegnatore, abilissimo nel

21 – Gabriele Dell'Otto, *Ultimate X-Men* (Marvel Comics)

22– Gabriele Dell'Otto, *Ultimate X-Men* (Marvel Comics) [☞ **3. Ultimate X-Men**]

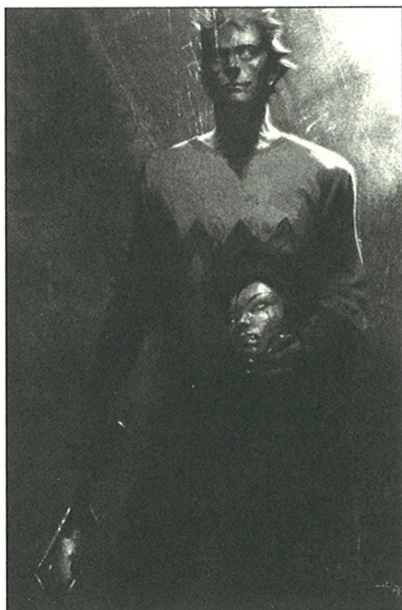
congegnare lo storytelling delle tavole, sia altrettanto abile nel realizzare le cover, così come esistono grandi illustratori di forte impatto nelle copertine, meno preparati nello strutturare tavole e vignette. La differenza risiede nei mezzi che la storia a fumetti e la copertina offrono. Il fumetto mette a disposizione una serie di codici utili alla narrazione sequenziale – le vignette, le pagine, la possibilità di riprendere il personaggio in vari momenti dell'azione –, totalmente estranei all'illustrazione di copertina che è una sola. In questo caso la narrazione dev'essere completamente racchiusa in un'immagine: una cover deve raccontare una storia in un momento.

Se il fulcro della storia è una lotta tra due personaggi, questa dovrà essere ripresa in copertina, magari in un momento di stasi in cui i due contendenti si sfidano senza dare notizie sull'esito della vittoria. Se nella storia, poi, alcuni personaggi saranno coinvolti meno direttamente nella battaglia, in copertina potrebbero essere raffigurati nello sfondo, attoniti, mentre osservano i due principali combattere. In questo modo al lettore verranno date due informazioni fondamentali. In primo luogo saprà che nell'albo che si appresta a leggere sarà spettatore di un'epica battaglia tra due campioni di cui l'esito è ancora incerto, e ciò farà crescere in lui il desiderio d'immergersi subito nella lettura. In secondo luogo verrà informato di quanti e quali personaggi faranno parte della storia e, a grandi linee, di che ruolo avranno.

Si osservi il lavoro fatto da Gabriele Dell'Otto sulla copertina del comic book *Moon Knight* (fig. 17, 18 e 19). In questo caso l'illustrazione di copertina doveva contenere l'informazione che, nello specifico albo in questione, il protagonista Moon Knight si sarebbe incontrato con un altro supereroe, Il Punitore. Non avendo a disposizione una tavola suddivisa in vignette per raccontare la storia (compito dell'interno dell'albo), Dell'Otto decide d'apportare all'illustrazione una stratificazione interna. L'autore sceglie, infatti, di disegnare dapprima Il Punitore poi, in un foglio separato la figura di Moon Knight, coniugandoli insieme nella cover ultimata. In questo modo l'artista ha scelto di montare due piani distinti – quello relativo a Moon Knight e quello relativo al Punitore – in un'unica illustrazione, come se avesse condensato la scena dell'incontro tra i due in un'unica raffigurazione sintetica della storia narrata nell'albo.

È come se, in fondo, la cover fosse stata concettualizzata su due vignette poi fuse insieme in un'immagine unica, comprensiva e significante. È fondamentale conoscere ciò che verrà raccontato all'interno dell'albo così da scegliere un momento significativo e riportarlo in copertina con leggi diverse da quelle con cui è stato esposto sulle pagine. Lo stesso Gabriele Dell'Otto nell'illustrazione di copertina del numero di *Moon Knight* successivo a quello appena analizzato (fig. 20), in cui prosegue la storia dell'incontro tra il protagonista e Il Punitore, inserisce un'informazione narrativa in più rispetto alla cover precedente.

Nella prima copertina l'autore si era limitato a raffigurare insieme i due personaggi, comunicando al lettore l'informazione che in quel numero i due si sarebbero incontrati senza dargli però modo di comprendere in quale ruolo fossero coinvolti (Moon Knight si scontrerà con Il Punitore? L'uno darà la caccia all'altro? Saranno alleati?). Nella seconda cover, invece, che prescinde la lettura del numero precedente, Dell'Otto raffigura i due supereroi mentre combattono spalla a spalla con le loro armi direzionate verso il fuori campo dove, si intuisce, si celano i loro nemici. Questa seconda cover ha così un'informazione narrativa in più, Moon Knight e Il Punitore, che si sono incontrati nel numero scorso, in quest'albo combatteranno come alleati contro un misterioso nemico comune. Osservandole inoltre l'una di seguito all'altra si ha già l'idea di una storia in successione raccontata da due sole immagini che racchiudono in icona l'intera narrazione che si snoda nei due albi.
Spesso in copertina si privilegiano momenti di tensione, con il cattivo trionfante sull'eroe o con il protagonista in grande difficoltà, sempre per far crescere nel lettore la curiosità di sapere come farà il suo eroe favorito a cavarsela, spingendolo, così, a comprare l'albo.
Questa copertina per la serie *Ultimate X-Men* (fig. 21 e 22) disegnata, inchiostrata e dipinta da Gabriele Dell'Otto svolge diversi compiti. Il primo, trattandosi di una serie con numerosi protagonisti, è quello di informare il lettore che l'albo in questione si soffermerà in particolare su Wolverine. Il secondo è di mostrarlo in una condizione di sofferenza e di grande difficoltà: i cavi che lo avviluppano, la carne dilaniata e l'espressione di dolore già sottintendono che nel numero in questione verrà raccontata una vicenda traumatica per il supereroe.
Al tempo stesso, Dell'Otto aggiunge alcuni accorgimenti specifici – come gli artigli di Wolverine sfoderati e i primi cavi da cui l'eroe, dolorosamente, si libera – alludenti al fatto che il personaggio non sottostarà al trattamento subito con una condizione vittimistica ma reagirà con l'indole feroce e decisa con la quale è conosciuto e amato dal lettore. In questo modo, una singola immagine accenderà nel fruitore, al tempo stesso, la curiosità legata al grande pericolo affrontato da Wolverine e l'eccitazione della reazione eroica del suo beniamino.
La cover è, in primo luogo, un'immagine pubblicitaria, è attraverso di essa che il fumetto si fa notare dal potenziale acquirente. L'immagine dev'essere d'impatto e studiata in modo che catturi l'occhio dell'osservatore in maniera immediata e infallibile. In alcuni casi si privilegia, invece di un'immagine narrativa, l'uso di un'illustrazione prettamente espositiva di un protagonista dell'albo, senza rimandare a un momento specifico della storia. Ciò accade se si ha a disposizione un'icona molto potente dell'immaginario collettivo: alcuni albi moderni di *Batman*, *Spider-Man* o *Dylan Dog* riportano in copertina semplicemente una raffigurazione del personaggio protagonista in una delle sue pose classiche e subito riconoscibili, senza preoccuparsi di dare al lettore informa

23 – Giacomo Bevilaqua e Gabriele Dell'Otto, *Homo Homini Lupus* (Edizioni BD)
[☞ 4. HHL cover 01]

24 – Gabriele Dell'Otto, *Homo Homini Lupus* (Edizioni BD)
[☞ 5. HHL cover 02]

zioni su che situazione si troverà ad affrontare. Questo avviene quando si considera il personaggio tanto noto e amato da essere egli stesso il traino d'interesse per l'acquisto dell'albo, con minor attrattiva sul contesto in cui si troverà coinvolto.
In un'illustrazione di copertina occorre tener presente che l'immagine deve mantenere degli spazi ben precisi in cui, in fase successiva, s'inseriranno il logo del titolo e i nomi degli autori coinvolti.
Questi sono i motivi per cui la realizzazione di una cover rappresenta un lavoro autonomo che richiede competenze specifiche, come concordano anche gli autori delle testimonianze riportate di seguito.

Tra la cover e la tavola, la differenza è sostanzialmente pratica e non artistica. Realizzando una cover si devono centrare possibilmente due obbiettivi. Per prima cosa si deve catturare l'attenzione del lettore, l'albo dev'essere notato subito su una rastrelliera di libreria in mezzo a centinaia di titoli. In secondo luogo si deve raccontare – per quel che è possibile – qualcosa che accade all'interno dell'albo con un'immagine unica. Per quanto riguarda, invece, una tavola interna la priorità è quella di narrare un'azione, ma in questo caso l'operazione è facili-

tata dal poter utilizzare due o più vignette. Lavorare sull'una o sull'altra è difficile sotto alcuni punti di vista e facile sotto altri.

(Gabriele Dell'Otto)

Nella cover si cattura un momento. Dipende dalla scelta editoriale che viene fatta, alcune copertine sono completamente slegate dal contenuto interno dell'albo, altre, invece, sono legate a quello che succede all'interno. Per un periodo W.I.T.C.H. *aveva copertine connesse alle storie interne mentre ora sono completamente distaccate, prettamente illustrative. Nel caso in cui la cover doveva riflettere le storie interne si tendeva a dare un'impressione generale della stessa. Se in copertina veniva raffigurato il primo piano di un protagonista con gli altri sullo sfondo mentre, su tutti, incombeva l'ombra del cattivo, il lettore percepiva subito che in questo numero i personaggi avrebbero combattuto. Una sintesi del contenuto del fumetto, ma molto sommaria.*

(Elisabetta Melaranci)

Ci sono due difficoltà specifiche da dover affrontare per la realizzazione di una cover. Per prima cosa si devono considerare gli spazi per gli eventuali titoli di testa. In secondo luogo la scelta della scena da disegnare deve raccontare il personaggio e la sua psicologia nell'immediato. È molto più complesso realizzare una cover che una tavola. La tavola permette di poter raccontare attraverso più immagini a differenza della cover. Nella cover serve un soggetto deciso ed efficace che racconti subito una scena e faccia in modo che il lettore non abbia difficoltà a riconoscere ed intuire cosa possa accadere all'interno della storia.

(Carmine Di Giandomenico)

Disegnare una cover e disegnare una tavola sono due lavori completamente differenti. Il primo è un lavoro d'illustrazione con una serie di regole, d'iconografia di riferimento e di canoni da rispettare differenti da quelli del fumetto che è narrazione per immagini. In un'illustrazione si deve raccontare una storia od ottenere un effetto in una singola immagine che non comprende la regia, l'idea di closure e null'altro degli strumenti del fumetto.

(Roberto Recchioni)

Per me è molto più difficile disegnare una cover piuttosto che una tavola interna di un fumetto. Una copertina dev'essere realizzata come un'illustrazione d'impatto, deve trasmettere al pubblico l'idea che quell'albo vale la pena di essere comprato. Qui entra in gioco un discorso pubblicitario oltre che artistico. Ad esempio per la cover di Homo Homini Lupus *– di cui ho realizzato il disegno a matita, mentre la colorazione è di Gabriele Dell'Otto – ho dato a Gabriele delle indica-*

zioni molto pubblicitarie. Homo Homini Lupus *è un fumetto molto cupo, molto dark, è una storia molto cruda, molto violenta eppure la copertina è luminosissima, su sfondo bianco, con i personaggi illuminati da dietro da una luce molto potente* (fig. 23). *Questo crea un'interessante cessione con l'interno del fumetto in cui prevale l'oscurità, dato che la storia è tutta ambientata dentro una villa. Oltre ai colori per la mia copertina Gabriele Dell'Otto ne ha inoltre realizzata autonomamente un'altra, una variant cover di sole cento copie, che è completamente cupa e racchiude perfettamente l'anima del fumetto* (fig. 24). *Una cover è più pubblicitaria, un'illustrazione che abbaglia e colpisce, mentre l'altra è più pittorica, più artistica.*

(Giacomo Bevilacqua)

Note

1. Mitsuru Adachi è un noto mangaka che vanta al suo attivo alcune serie di successo sia tra il pubblico femminile che tra quello maschile, vista la sua versatilità al timone tanto di serie romantiche che sportivo-avventurose. Tra i suoi lavori: *Touch*, *Slow Step* e *Miyuki*.
2. Eduardo Risso è un cartoonist argentino attivo anche negli Stati Uniti. È noto al grande pubblico soprattutto per i disegni della serie *100 Bullets* edita dalla DC Comics sotto l'etichetta Vertigo.
3. *Ken Parker* è un noto fumetto western italiano ideato da Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo per l'Editoriale Cepim (futura Sergio Bonelli Editore). Il forte legame con il medium cinematografico si evince già dai tratti somatici del protagonista, ricalcati su quelli dell'attore Robert Redford.
4. *W.I.T.C.H.* è un fumetto italiano edito dalla Disney e destinato a un pubblico femminile di teenager. Le storie ruotano intorno a cinque protagoniste, ragazze adolescenti con poteri magici messi al servizio dell'equilibrio mondiale.

Capitolo ottavo

INCHIOSTRAZIONE E COLORE

L'inchiostrazione è la fase conclusiva del disegno a fumetti e, in quanto tale, la più determinante. Poco importa quanto siano qualitativamente eccellenti o particolareggiate le tavole a matita, la funzionalità del risultato finito, quello che verrà osservato dal lettore verte tutto sulle spalle dell'inchiostratore. A livello pratico il suo lavoro potrebbe sembrare semplice e meccanico, in quanto si occupa fondamentalmente di riprendere il disegno delle tavole a matita con tratti a china che lo rendano più marcato e definito, pronto per andare in stampa.
In realtà l'inchiostrazione è un processo complesso e oneroso, oltre che artistico nel senso più puro del termine. L'inchiostratore non si limita a ripassare a china il disegno a matita ma lo completa. Il suo ruolo è quello di congiungere il proprio stile con quello del disegnatore facendo grande attenzione a non sovrastare il lavoro di quest'ultimo con chine troppo re-interpretative e, al tempo stesso, non appiattirsi troppo sul riprendere pedissequamente i tratti a matita senza aggiungervi la propria sensibilità. Un buon disegno a fumetti è sempre frutto di una buona collaborazione tra un disegnatore e un inchiostratore.
Per far sì che i due processi si interfaccino con successo tra loro, è necessario che tanto il disegnatore quanto l'inchiostratore non pecchino di eccessi di protagonismo stilistico e siano consapevoli che il risultato finito è un mix delle abilità di entrambi.
Compito del disegnatore sarà quello di confezionare tavole il più possibile pulite, con tratti netti e mai indecisi, in modo che l'inchiostratore sappia immediatamente quali linee seguire con la rifinitura a china. Dovere di quest'ultimo sarà, invece, non snaturare lo stile del disegno sottostante bensì avvalorarlo con il proprio stile facendo attenzione che non sia in netta contrapposizione con quello del disegnatore, pena la realizzazione di tavole poco armoniose in cui i due lavori non si amalgamano come dovrebbero.
Sono numerosi i casi in cui sono gli stessi disegnatori a chinare le proprie tavole ma, visto che il fumetto è un processo primariamente indu-

striale, non sempre i tempi di realizzazione e stampa permettono al disegnatore di rifinire a china le sue stesse matite. A volte è lo stesso disegnatore a opzionare un inchiostratore per completare le sue tavole. Non è detto che un ottimo disegnatore sia anche un ottimo inchiostratore, mentre è fondamentale il contrario: per saper inchiostrare bisogna imprescindibilmente saper disegnare.

In quanto ultimo tassello del processo di disegno, l'inchiostrazione incide notevolmente sul risultato finito: una buona inchiostrazione può migliorare dei disegni mediocri mentre una pessima inchiostrazione riesce a rovinare anche le migliori tavole a matita. Per esercitarsi a inchiostrare è bene iniziare dal rifinire i propri disegni a matita, così da conoscere bene i tratti sottostanti. Per dare spessore al disegno i tratti non devono mai essere monotoni e uniformi, ad esempio una linea curva – si pensi a un tratto tondeggiante che delimita una spalla o la testa di un personaggio – dovrà ispessirsi nel punto in cui curva e assottigliarsi man mano che si allontana dal punto in cui l'inarcatura è più marcata, per sottintendere il maggior spessore di un punto preciso.

Allo stesso modo i segni che si riferiscono ai punti più in ombra di un personaggio dovranno essere più spessi di quelli che demarcano i suoi punti più illuminati e via dicendo. Si osservi questa illustrazione di Batman realizzata da Gabriele Dell'Otto (fig. 01): il personaggio è posto in un ambiente prevalentemente buio ad eccezione del fascio di luce proveniente dall'alto che illumina parte della figura. L'autore ha tratteggiato con linee più sottili le parti del corpo di Batman colpite direttamente dalla luce – le spalle, l'ovale della testa, la curva del ginocchio destro – mentre ha caricato con un'inchiostrazione più potente quelle in ombra, il volto del personaggio è completamente annerito, il bacino e parte delle gambe scompaiono inghiottite dall'inchiostro che delimita le ombre, mentre i lembi del mantello e i tratti della muscolatura del braccio e della gamba che fuoriescono dall'ombra sono delimitati da segni più spessi.

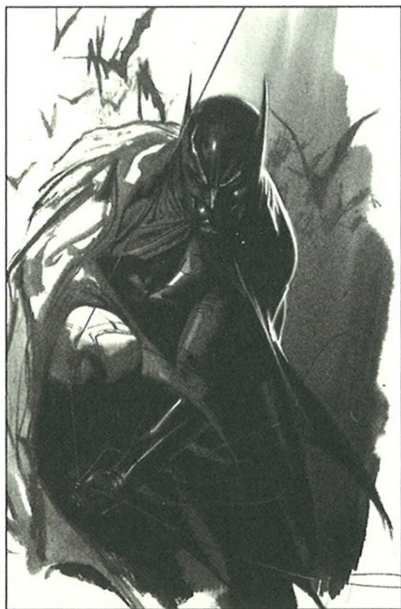
Il modo migliore per esercitarsi, ed evitare di rendere i tratti dell'inchiostrazione troppo anonimi, è quella di modulare il semplice segno. Si può procedere realizzando a china, con il pennarello o con il pennello, delle linee libere su fogli bianchi senza preoccuparsi di renderle significanti. Provando a realizzare tipi differenti di linee – rette, curve, spezzate, sottili, marcate – si potrà prendere confidenza con gli strumenti e con i risultati, in modo da avere un'idea più precisa di come modulare il segno una volta che ci si troverà a inchiostrare uno specifico disegno a matita. Il fine ultimo del processo d'inchiostrazione è quello di dare spessore al disegno, di renderlo tridimensionale, conferendogli il punto ultimo d'illusione di realismo che faccia mantenere al lettore la propria sospensione dell'incredulità e gli faccia assumere come vere tutte le figure e le forme disegnate. Le ombre giocano un ruolo di fondamentale importanza in quanto sarà proprio il nero della china a delimitare le

01 – Gabriele Dell'Otto, *Batman* (DC Comics)

zone di luce e le zone d'ombra del disegno e a dare conseguentemente spessore e realismo alle figure.
Spesso è il disegnatore stesso a guidare l'inchiostratore inserendo tratti ombreggiati già nel suo lavoro a matita, con chiaroscuri o con segni più spessi laddove richiede un tratto più potente e ricco d'inchiostro nero, oppure segnalando con piccole "x" i punti d'ombra, ossia le aree della tavola d'annerire completamente. Se si osserva questa tavola a matita realizzata da Gabriele Dell'Otto per la copertina dell'albo *Diabolik – Colpo a Narni* (fig. 02) si noterà come il cartoonist non si sia preoccupato di annerire le parti scure del costume di Diabolik ed Eva Kant, così come della grande area in ombra sulla sinistra dell'illustrazione. Dell'Otto, infatti, forte del fatto che sarà egli stesso a chinare e colorare in seguito l'illustrazione si è preoccupato solo di delimitare le zone d'ombra, che saranno molto nette vista la forte illuminazione laterale, in modo da essere guidato in seguito dai suoi stessi tratti.

02 – Gabriele Dell'Otto, *Diabolik – Colpo a Narni* (Astorina)
[☞ **1. Diabolik**]

A volte, invece, all'inchiostratore vengono proposte pagine in cui il suo margine d'interpretazione risulti più ampio e dovrà quindi scegliere in prima persona quali tratti ispessire e quali zone annerire per rendere più armonico il disegno. Nella realizzazione delle ombre è utile stabilire in ogni vignetta un punto di luce da cui idealmente proviene l'illuminazione della scena e procedere a ombreggiare le parti non colpite dalla suddetta luce.
In queste immagini realizzate da Gabriele Dell'Otto è sempre evidente il punto luce da cui sono illuminati i personaggi grazie all'annerimento delle zone d'ombra dei loro corpi. Daken (fig. 03) è ritratto con una forte luce proveniente al tempo stesso dall'alto e da dietro, e ciò si deduce soprattutto dal volto del personaggio rimasto completamente in ombra, al punto da celare i suoi tratti somatici. Si può notare, inoltre, come l'intera parte anteriore del corpo sia inchiostrata con toni più scuri rispetto alle parti colpite dalla luce che si trovano nella parte posteriore della figura: il lembo della maschera, la nuca, la spalla. Batman (fig. 04) è invece raffigurato in un ambiente in cui la luce proviene da sinistra e ciò provoca nell'immagine una scissione precisa tra zone chiare –

03 – Gabriele Dell'Otto, *Daken* (Marvel Comics)
(☛ 2. Daken)

04- Gabriele Dell'Otto, *Batman* (DC Comics)

05 – Gabriele Dell'Otto, *Daredevil* (Marvel Comics)

tutta la parte sinistra – e zone scure – tutta la parte destra. In questo modo, scegliendo per l'immagine un'illuminazione così netta, Dell'Otto carica maggiormente i neri della parte destra dell'illustrazione e li assottiglia man mano che procede verso sinistra. I lembi del mantello caduti alla destra dell'immagine sono inchiostrati con neri pieni e con tratti spessi, mentre la parte del manto che cinge le spalle di Batman nella sinistra dell'immagine è inchiostrata con tratti più chiari e luminosi – all'inchiostro nero si preferisce addirittura il grigio –, spicca un bianco predominante che esprime la forte luce che la colpisce.

Daredevil (fig. 05) è posto sul ciglio di un palazzo con una luce diretta che lo sovrasta, questo ha portato Dell'Otto ad annerire tutta la parte

06 – Werther Dell'Edera, *John Doe* (Eura Editoriale)
{☞ **3. John Doe**}

anteriore del corpo del supereroe – rivolto verso il basso – e a illuminare la parte posteriore – le spalle, la testa, la parte anteriore della gamba sinistra – rivolte verso l'alto, da cui idealmente proviene la luce. Il fatto che il braccio sinistro e parte del cornicione sporgente abbiano una parte illuminata, sottintende che la figura non è soggetta a un solo punto di luce, bensì anche a un altro che la colpisce da davanti più debolmente: questa seconda luce illumina il braccio, fortemente proteso in avanti, il naso e il mento di Devil, ma non il suo volto che resta in ombra. Immaginando Devil appollaiato su un grattacielo di Manhattan e soggetto alle numerose luci della metropoli, la scelta d'illuminazione multipla sembra, oltre che artisticamente valida, fortemente contestuale.

Più la luce sarà potente, più forti saranno le stesse ombre. In una scena in cui un personaggio è illuminato da un sole primaverile, le sue ombre saranno minime, se è invece illuminato da un riflettore puntatogli contro, proietterà ombre lunghe e nette. In queste due immagini realizzate da Werther Dell'Edera si evince che il disegnatore predilige, per addizionare di pathos le scene, un'illuminazione potente che proietta ombre estese e crea forti contrasti di bianchi e di neri. Nella prima immagine (fig. 06), complice un'ambientazione western che vuole la scena ripresa in un deserto assolato, il protagonista è illuminato così fortemente da dietro da aver bisogno di un'inchiostrazione contrastata che gli renda alcune parti del corpo completamente annerite – la parte anteriore delle gambe, il ventre, la spalla destra, la parte destra del volto –, mentre altre lasciate in bianco e delimitate dalla sola linea di contorno – parte del petto, parte del braccio sinistro, la metà sinistra del volto. Su tutto domina la sconfinata ombra del personaggio, tanto grande da sbordare oltre

07 – Werther Dell'Edera, *Space Ghost, Jan e Blip* (Hanna & Barbera Productions)

l'inquadratura della vignetta. Questo rende la scena altamente drammatica, essendo esente da qualsiasi concessione alle sfumature.

Nella seconda immagine Dell'Edera ritrae i protagonisti del cartoon *Space Ghost* (fig. 07) pensandoli illuminati da destra con il risultato che i tre personaggi proiettano le loro ombre sul lato sinistro dell'inquadratura. Anche se, come nel primo caso, Dell'Edera predilige raffigurare le ombre sul terreno nette e grandi al punto da farle fuoriuscire dall'inquadratura, in quest'occasione non traccia ombre sui corpi dei personaggi come aveva fatto nell'altra immagine. Ciò è dovuto alla differente derivazione stilistica dei personaggi che sceglie di raffigurare, laddove i fumetti di *John Doe* – a cui si riferisce la prima figura – sono caratterizzati da un tema grave e da uno stile più realistico, i personaggi di *Space Ghost* provengono da uno stile di raffigurazione più iper-realista e cartoonesco. Se nella prima immagine l'artista si preoccupava di dare volume alle figure, nella seconda le lascia più bidimensionali, come vuole la legge del cartoon.

Per realizzare delle ombre funzionali alla storia e al risultato artistico del disegno, non bisogna focalizzarsi solo sulla loro resa realistica e scolastica. Nei fumetti, la scelta di annerire una zona della vignetta piuttosto che un'altra è una scelta primariamente espressionistica, che conferisce senso spettacolare alla scena senza troppo preoccuparsi di quanto le ombre siano fotograficamente plausibili e da dove provenga la luce ideale che le proietta.

In quest'illustrazione di Carmine Di Giandomenico che riprende una classica situazione da *Dylan Dog* (img. 08), l'artista ha scelto un'illuminazione fortemente anti-naturalistica che accentua il carattere horror e onirico della scena. Sullo sfondo troneggia una grande luna piena che non proietta alcuna luce. I personaggi, Dylan in primo piano ma anche Groucho sullo sfondo, è come se emanassero luce propria, in quanto le zone più chiare del disegno sono proprio quelle che li contengono. Tutti gli elementi in ombra – le croci e la terra del cimitero in primissimo piano, i volti e le mani degli zombi che assalgono Dylan, il cielo notturno e gli alberi sullo sfondo – risultano tali non perché non siano colpiti da una luce specifica ma per il semplice fatto di creare atmosfe-

08 – Carmine Di Giandomenico, *Dylan Dog Color Fest* (Sergio Bonelli Editore)

ra. In questo modo, Dylan e Groucho, che sono più luminosi, sembrano assaliti da un ambiente oscuro e minaccioso, opprimente. Prima di sottostare a leggi, bisogna sempre aver presente che il fumetto è un medium grafico, vive di segni, la sua forza risiede proprio nel fatto che il tratto è la primaria fonte d'informazione con cui chi disegna dialoga con chi legge.

Per inchiostrare bisognerebbe cercare il più possibile di seguire le linee del disegno sottostante (soprattutto se si tratta di un disegno di un altro autore) per non cambiare i pregi del disegnatore che lo ha realizzato, ma mettendoci comunque sempre alcuni elementi del proprio stile per dare spessore al disegno (e per levigare possibili errori).

(Gabriele Dell'Otto)

La Disney ha, in genere, un'inchiostrazione molto classica e molto scolastica. Principalmente dall'inchiostrazione devono risultare i piani. I personaggi in primo piano sono inchiostrati con un tratto molto spesso, quelli in secondo piano con un tratto più sottile fino ad andare allo sfondo in terzo piano dove il tratto è solo una piccola linea di contorno. Identificare i piani è l'accorgimento più importante. Avendo un tratto molto pulito, non do possibilità d'errore a chi inchiostra le mie tavole, l'inchiostratore non modifica mai il mio tratto, non uso neanche i neri e mantengo una linea molto semplice, un tratto a linea chiara, di contorno. Tutto dev'essere molto pulito, nei fumetti Disney non ci sono mai i tratti sporchi, sono tutti tratti netti, molto curati, molto puliti.

(Elisabetta Melaranci)

Le ombre sono l'elemento in assoluto più importante nell'inchiostrazione. Un piede poggiato a terra se disegnato privo di ombre sembrerà un piede poggiato sul niente: disegnando qualcosa posta su un piano questa deve sempre proiettare l'ombra. Anche nel disegnare un corpo le ombre sono indispensabili in quanto funzionali a dargli volume. In generale, per dare spessore alle immagini e potenza all'inchiostrazione le ombre sono fondamentali. Se invece si realizza un disegno che in seguito andrà colorato si può mantenere una linea più chiara.

(Giacomo Bevilacqua)

Per un disegnatore, realizzare tavole che dovrà inchiostrare o confezionare pagine a matita inchiostrate da altri autori sono due lavori molto differenti. Qualora un disegnatore proporrà il proprio lavoro a un inchiostratore, dovrà porre grande attenzione alla rifinitura delle matite, in modo che quest'ultimo abbia un buon modello da seguire e, in genere, per rendere più fluido il lavoro. Se invece dovrà inchiostrale da sé, potrà mantenere nel lavoro iniziale a matita un margine d'interpretazione più ampio.

Si esamini questa tavola a matita realizzata da Giacomo Bevilacqua per la graphic novel *Homo Homini Lupus* (fig. 09) in correlazione con la stessa passata al processo d'inchiostrazione dallo stesso autore (fig. 10). Bevilacqua traccia, in questo caso, le sue pagine a matita con un segno istintivo ed estemporaneo, preoccupandosi maggiormente della scelta delle inquadrature, del posizionamento dei personaggi nelle vignette e dell'effetto che le scene susciteranno nel lettore piuttosto che della rifinitura del tratto. Sapendo che sarà lui stesso a chinare le sue tavole, Bevilacqua può permettersi un tratto a matita più interpretativo in quanto potrà riprenderlo in seguito sapendo da sé come completarlo. L'autore ultimerà il proprio disegno iniziale grazie al processo d'inchiostrazione – vista la totale attinenza al tratto a matita precedente – dimostrando una chiarezza d'intenti sin dalla concettualizzazione della tavola.

Quando devo inchiostrare da me le mie tavole, non realizzo matite definitive e perfette, ma rifinisco il lavoro durante l'inchiostrazione.
(Carmine Di Giandomenico)

Generalmente inchiostro dopo che ho tracciato i disegni a matita con un tratto molto libero, non troppo definito su alcuni elementi. Sull'inchiostrazione sono molto istintivo, anche se c'è una base di stu-

09 – Giacomo Bevilacqua, *Homo Homini Lupus* (Edizioni BD)

10 – Giacomo Bevilacqua, *Homo Homini Lupus* (Edizioni BD)

11 – Giacomo Bevilacqua, *Homo Homini Lupus* (Edizioni BD)

12 – Hugo Pratt, *Corto Maltese – Corte sconta detta arcana* (Lizard Edizioni s.r.l.)

dio da seguire per imparare determinati accorgimenti, questi devono essere applicati come detta la propria sensibilità. Uso vari strumenti, dai pennarelli al pennello, ultimamente sto usando molto di più il pennello, per molte cose il disegno ci guadagna tantissimo perché il pennello è lo strumento principe dell'inchiostrazione, chi sa usare bene il pennello non necessita di nient'altro per inchiostrare. Io di solito stendo i neri col pennello e poi passo a definire le figure e a rifinire i dettagli col pennarello, ma come prima cosa gestisco comunque i neri che mi danno l'idea di profondità di campo e che rafforzano l'aspetto espressionista del disegno.

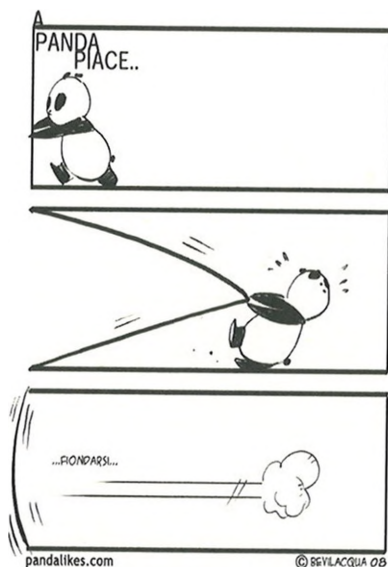
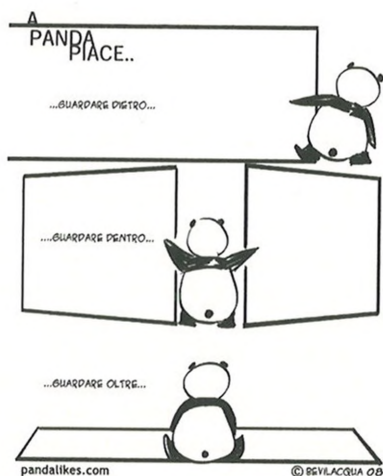
(Werther Dell'Edera)

La colorazione delle tavole alla Disney non viene affidata agli stessi disegnatori, generalmente viene fatta da studi esterni specializzati, quando si tratta di cose particolari come le graphic novel viene affidata, invece, a illustratori e coloristi interni.

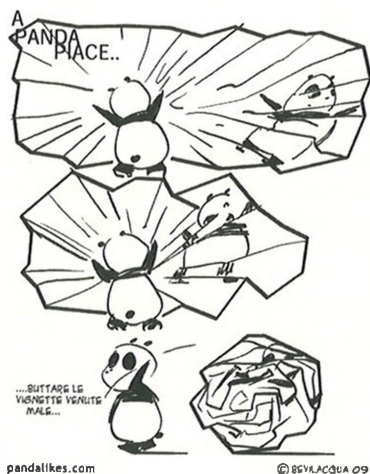
(Elisabetta Melaranci)

L'inchiostrazione non è solo un mezzo per completare graficamente le tavole e rendere i disegni più tridimensionali e realistici, è anche, e soprattutto, un mezzo per raccontare. Nel fumetto, ogni elemento ha una funzione narrativa e l'inchiostrazione è uno dei principali. Un attento studio e un sapiente utilizzo di luci e ombre aiuterà a conferire senso a ogni scena rappresentata. Un ambiente o un personaggio cambierà aspetto qualora inchiostrato in maniera differente.
Solitamente, se si vuol dare a un personaggio un senso di potenza o di malvagità lo si inchiostra con tratti netti, carichi e con un forte contrasto di bianchi e neri; mentre se si vuol rendere un personaggio puro e aggraziato lo si contornerà con tratti più fini, curve più dolci e neri meno marcati. Al tempo stesso, un ambiente minaccioso sarà caratteriz-

13 – Giacomo Bevilacqua, *Homo Homini Lupus* (Edizioni BD)
[☞ 4. HHL tavola]

zato da un'inchiostratura che privilegia i contrasti di luce, con ombre grandi e potenti che sovrastano i personaggi, possibilmente deformate da un'illuminazione flebile o diretta come se fossero violentemente proiettate sulle pareti (fig. 11).
Al contrario, un ambiente più rassicurante sarà caratterizzato da un'inchiostratura più solare, con linee più dolci e ombre più piccole (fig. 12).
È sempre utile considerare che in un fumetto tutto si debba piegare all'esigenze artistiche e narrative: attraverso l'inchiostrazione si possono inserire informazioni importantissime nel disegno, in modo che il lettore le decodifichi (più o meno consciamente) come tali. Si ricordi che il fumetto privilegia l'attimo, la vignetta cristallizza un attimo e l'occhio del fruitore si soffermerà su questa, il tempo necessario ad avere informazioni che lo possano condurre alla successiva. Grazie all'inserimento nel disegno di elementi significanti e informativi, immediatamente decodificabili in maniera funzionale alla narrazione e alla comprensione dei perso-

14 – Giacomo Bevilacqua, *A Panda piace* (www.pandalikes.com)

15 – Giacomo Bevilacqua, *A Panda piace* (www.pandalikes.com)

naggi e della loro psicologia, il lettore procederà spedito nella lettura e gli attimi non saranno più fermi nel tempo ma diventeranno una storia. L'inchiostrazione è l'ultimo passaggio del lavoro di rifinitura del disegno ma è il primo e più evidente elemento su cui l'occhio del lettore si soffermerà, per questo deve contenere più informazioni, più senso e più effetto possibili.

Le ombre sono utili a dare un aspetto agli ambienti. Per realizzare ad esempio una stanza buia, chiusa e minacciosa è utile disegnare le ombre grandi e la luce delle finestre proiettata sul muro, meglio ancora se in obliquo, oppure immaginarla illuminata solo da candele, il che renderebbe le ombre ancora più

16 – Giacomo Bevilacqua, *A Panda piace* (www.pandalikes.com)

cupe e darebbe alla scena un senso di soffocamento. Si può dare drammaticità alla scena, poi, anche scontornando la vignetta. Ad esempio le vignette di Homo Homini Lupus *man mano che la storia procede verso la conclusione si "aprono" sempre di più* [si veda ad esempio la vignetta centrale della fig. 13 che Bevilacqua scontorna per accentuare l'effetto fulmineo e drammatico dei colpi di pistola]. *La vignetta di uno dei colpi di scena finali è completamente scontornata, in questo modo il lettore inizia progressivamente a rilassarsi dopo tante pagine di chiusura e claustrofobia. In questo la struttura della vignetta partecipa al senso della storia, come se la luce iniziasse a entrare sempre di più nello spazio. Per me, comunque, la linea di contorno della vignetta è sempre parte integrante della narrazione, il fumetto è tutto, anche la "gabbia" delle vignette e la pagina. Ad esempio, nelle strip di* A Panda piace, *Panda interagisce con la piega della pagina, con il titolo, con la vignetta stessa, con la firma, fa tutto parte del fumetto e della narrazione* (fig. 14, fig. 15, fig. 16).

(Giacomo Bevilacqua)

La creazione di effetti scenici attraverso l'inchiostrazione dipende dalla sensibilità del disegnatore e dalla specificità della scena descritta. Ovviamente ci si appoggia molto alle suggestioni raccolte in precedenza dai film o da scene e luoghi già visti, ma sceglierne l'inquadratura e come tracciare le ombre, varia a seconda della sensibilità del disegnatore e del suo modo di esprimersi. Oggi molti effetti si aggiungono con Photoshop o con altri mezzi meno ovvi come ad esempio il bianchetto, lo si può sfumare con il dito per avere un effetto nebbia, oppure si può usare lo spazzolino da denti per avere un effetto nebbia lavorando al negativo, come fa spesso Corrado Roi[1]. *Il disegno, comunque, non è solo matita o bianco e nero, è tutto, è anche colore. Tutto è necessario per poter ottenere il risultato più comunicativo ed efficace per quello che si vuol rappresentare.*

(Carmine Di Giandomenico)

Per raffigurare ambienti malefici, angusti o minacciosi sporco molto l'immagine. Mi servo soprattutto di neri pieni, luci radenti e molti controluce. Per ambienti solari cerco, invece, di mantenere l'immagine il più pulita possibile, con ombre ben disegnate e largo uso di silhouette in controluce.

(Gabriele Dell'Otto)

Sono un disegnatore che predilige un approccio espressionista e utilizzo l'inchiostrazione come strumento comunicativo quindi non come semplice coronamento del disegno realistico ma come uno strumento in più per

comunicare emozioni. Utilizzo principalmente il pennello direttamente sul disegno a matita e, a seconda della situazione emotiva che la storia richiede, cambio e modulo il tipo di segno.

(Roberto Recchioni)

Se ci si troverà a lavorare su di un fumetto in bianco e nero, le tavole inchiostrate a china saranno esattamente quelle che verranno stampate sull'albo, mentre se il fumetto che si sta realizzando dovrà essere a colori, l'inchiostrazione sarà supportata da un ulteriore passaggio. La colorazione delle tavole a fumetti è un lavoro specifico solitamente affidato a una figura specialistica esterna. In tal caso il disegno finito sarà opera di un disegnatore, un inchiostratore e un colorista. Quest'ultimo potrà lavorare in tanti modi sul disegno, lo potrà dipingere con pennelli, inchiostri colorati, acquerelli... o potrà colorare le tavole scansionate in digitale tramite uno dei tanti programmi di grafica esistenti attualmente.
La colorazione in digitale è oggi la più frequente soprattutto per l'ottimo rapporto tra la velocità d'esecuzione e la qualità del prodotto finito, si tenga presente che la quasi totalità dei comics pubblicati negli Stati Uniti sono completamente colorati in digitale.
In qualsiasi modo si decida di colorare le tavole, il colore non deve avere solamente un valore illustrativo ma deve anch'esso partecipare al racconto. Si pensi al lavoro fatto da Frank Miller sugli albi di *Sin City*, completamente in bianco e nero se non fosse per minime concessioni a colori primari per alcuni personaggi o minime parti di essi. In questo caso il colore ha un aspetto prettamente caratterizzante, diviene un elemento imprescindibilmente iconico e identificativo che trascende il contesto d'illustrazione e realismo, divenendo il punto ultimo del racconto.
Nei fumetti si fa spesso uso di una funzione prettamente concettuale del colore caratterizzando i personaggi positivi con i colori primari (rosso, giallo, blu) per esprimere la loro centralità nel racconto, e quelli negativi con colori secondari (verde, viola, arancione) per sottolineare la loro funzione subordinata rispetto ai protagonisti.
I colori sono parte integrante dell'iconografia dei personaggi soprattutto se si considerano alcune figure radicate nell'immaginario collettivo proprio per la loro immagine ricorrente: il rosso/giallo/blu del costume di Superman, la camicia rossa di Dylan Dog, la pelle verde di Hulk e i suoi pantaloni viola, l'impermeabile giallo di Dick Tracy, i pantaloncini gialli e rossi di Topolino, sono innegabilmente parte integrante delle loro icone.
Tenendo presente che queste componenti cromatiche sono intoccabili nella colorazione di tali personaggi, si può però modulare il colore, così come l'inchiostrazione, per avvalorare di senso e d'effetto ogni scena. Colori scuri per scene o personaggi minacciosi, colori

saturi e splendenti per situazioni solari e positive, evitando di cadere nell'ovvio e sperimentando di continuo.
Basti pensare al modo in cui la scolastica del colore viene ribaltata nelle icone di Batman e di Joker, in questo caso il personaggio positivo è caratterizzato da colori scuri e quello negativo da colori brillanti. I fumetti non si realizzano solo attraverso regole e insegnamenti, i fumetti si realizzano grazie all'abilità di tutti i realizzatori di carpire e riprodurre la potenza dell'immaginario che rappresentano.
Segni, tratti, corpi, sfondi, ombre e colori non saranno più tali ma diverranno ciò per cui vengono davvero impressi su carta, i punti di comunicazione tra il nostro mondo e quello delle icone: il passaggio dimensionale verso l'immaginario.

Note

1. Corrado Roi è un disegnatore italiano noto al pubblico soprattutto per i suoi numerosi lavori per la Sergio Bonelli Editore su testate quali *Mister No*, *Martin Mystère* e *Dylan Dog*.

Elisabetta Montaldo, *Il mestiere di costumista*, pp. 144, € 14,97 (Manuali 19)

Chi legge i fumetti non si accorge che questi sono "disegnati", almeno non mentre li legge. Quando ci troviamo immersi nelle vicende narrate per immagini e suoni sulle pagine di un fumetto non percepiamo la grafica in quanto tale ma *sentiamo* solo la storia. E in effetti così è, le storie dei fumetti, come ogni altra manifestazione dell'immaginario collettivo, non sono altro che narrazioni assolutamente reali che accadono in universi paralleli al nostro. Ed ecco entrare in gioco il ruolo del disegnatore di fumetti – o cartoonist secondo l'ottima definizione statunitense –, che ha l'onere e l'onore di fungere da portale dimensionale "grafico" tra il mondo immaginario e il nostro e riportare su carta tutte quelle splendide avventure che altrimenti non potremmo mai vivere. Questo libro è dedicato a chiunque voglia diventare uno di loro, a tutti coloro che vorrebbero raccontare il loro personale spazio d'immaginario attraverso il disegno e sono alla ricerca del metodo per farlo, a chi vuole scoprire e imparare le fasi standard della realizzazione di un fumetto, quali strumenti usare, quali regole anatomiche e artistiche mettere in opera, come comporre una vignetta, poi una tavola, poi una storia intera. Ed è scritto con loro, con i dise-gnatori di fumetti veri e propri, che riportano le loro testimonianze, danno i loro pareri, svelano i trucchi del loro mestiere e le caratteristiche della loro arte. Nello specifico le interviste che troverete nel testo sono state gentilmente concesse da artisti affermati, attivi e applauditi in Italia come all'estero, quali: Gabriele Dell'Otto (*Spider-Man*, *X-Men*), Carmine Di Giandomenico (*Dylan Dog*, *Daredevil*), Elisabetta Melaranci (*Disney Princess*, *W.I.T.C.H.*), Werther Dell'Edera (*Loveless*, *Punisher*), Roberto Recchioni (*John Doe*, *Garrett*) e Giacomo Bevilacqua (*Homo Homini Lupus*, *A Panda piace*).

Il testo è correlato a un sito web che raccoglie immagini fotografiche, tavole tecniche e commenti che supportano iconograficamente il manuale.

Mauro Antonini, critico cinematografico e studioso di fumetti, è promotore e relatore di numerosi progetti cinema per le scuole. È redattore della rivista «Segnocinema» e per Dino Audino Editore ha già pubblicato *Cinema e Fumetti – Guida ai film tratti dai cartoon* (2008).

ISBN 978-88-7527-072-8

€ 18,00

9 788875 270728 >